

Sveučilište u Zadru

Odjel za francuske i iberoromanske studije - Odsjek za iberoromanske
studije

Diplomski sveučilišni studij hispanistike; smjer: prevoditeljski (dvopredmetni)



Lana Galić

**Problemas de traducción de los cómics – José
Escobar Saliente: Zipi y Zape (El tonel del tiempo)**

Diplomski rad

Zadar, 2018.

Sveučilište u Zadru

Odjel za francuske i iberoromanske studije - Odsjek za iberoromanske studije
Diplomski sveučilišni studij hispanistike; smjer: prevoditeljski (dvopredmetni)

Problemas de traducción de los cómics – José Escobar
Saliente: Zipi y Zape (El tonel del tiempo)

Diplomski rad

Studentica:

Lana Galić

Mentor:

doc. dr. sc. Stijepo Stjepović

Zadar, 2018.



Izjava o akademskoj čestitosti

Ja, **Lana Galić**, ovime izjavljujem da je moj **diplomski** rad pod naslovom **Problemas de traducción de los cómics – José Escobar Saliente: Zipi y Zape (El tonel del tiempo)** rezultat mojega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na izvore i radove navedene u bilješkama i popisu literature. Ni jedan dio mojega rada nije napisan na nedopušten način, odnosno nije prepisan iz necitiranih radova i ne krši bilo čija autorska prava.

Izjavljujem da ni jedan dio ovoga rada nije iskorišten u kojem drugom radu pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj, obrazovnoj ili inoj ustanovi.

Sadržaj mojega rada u potpunosti odgovara sadržaju obranjenoga i nakon obrane uređenoga rada.

Zadar, 29. lipanj 2018.

Tabla de contenidos

1. INTRODUCCIÓN	1
2. MARCO TEÓRICO	2
2.1. Traducción audiovisual	2
2.1.1. La historia y la posición de la traducción audiovisual en la teoría de la traducción	3
2.2. El cómic.....	4
2.2.1. La definición y el término	4
2.2.2. El cómic – una paraliteratura y el noveno arte.....	4
2.2.3. Las características del cómic - el código verbal y el código visual	5
Los bocadillos y los cartuchos	6
Las onomatopeyas	6
Las metáforas visualizadas.....	7
Las viñetas.....	7
Los planos	8
Los gestos y las expresiones faciales	8
El lenguaje del cómic	9
Otras características del cómic	9
2.3. Traducir los cómics	10
2.3.1. Limitación del espacio	10
2.3.2. Referencias culturales	11
2.3.3. Sonidos.....	12
2.3.4. Nombres propios	13
2.3.5. Juego de palabras	14
3. EL ANÁLISIS DE LA TRADUCCIÓN - JOSÉ ESCOBAR SALIENTE: <i>FRKI & ZBRKI: VREMENSKI TUNEL</i>	15
3.1. Referencias culturales y la intertextualidad	17

3.2. La adaptación de la traducción al tiempo actual	20
3.3. Juego de palabras	21
3.4. Sonidos	25
3.5. Otras situaciones en cuestión	27
3. LA TRADUCCIÓN – JOSÉ ESCÓBAR SALIENTE: <i>FRKI & ZBRKI(VREMENSKI TUNEL)</i>	32
4. CONCLUSIÓN	77
5. BIBLIOGRAFÍA.....	78
6. PROBLEMS IN TRANSLATING COMICS – JOSÉ ESCOBAR SALIENTE: ZUPI Y ZAPE (EL TONEL DEL TIEMPO): Abstract and key words.....	80
7. PROBLEMI PRI PREVOĐENJU STRIPA – JOSÉ ESCOBAR SALIENTE: ZUPI Y ZAPE (EL TONEL DEL TIEMPO): Sažetak i ključne riječi	81

RESUMEN

El presente Trabajo Fin de Máster trata sobre la presentación de los problemas más frecuentes en la traducción de los comics. En la primera parte del trabajo se describen las características generales del cómic y se desarrolla el marco teórico de su traducción. Así, destaca el problema más evidente que presenta la traducción de cualquier tipo de texto audiovisual, y es la limitación del espacio. Igualmente, se describen los problemas más específicos relacionados con la traducción de los cómics: la traducción de las onomatopeyas, las referencias culturales, el juego de palabras, los nombres propios y el lenguaje coloquial. La segunda parte del trabajo trae el análisis de la traducción del episodio *El tonel del tiempo* de la historieta *Zipi y Zape*, escrita por José Escobar Saliente, y explica dichos problemas en ejemplos concretos. Finalmente, la tercera parte del trabajo incluye la traducción completa del episodio *El tonel del tiempo*.

Palabras claves: traducción audiovisual, cómic, traducción de los cómics, José Escobar Saliente, *Zipi y Zape*, *El tonel del tiempo*

1. INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo Fin de Máster tiene como objetivo principal presentar y explicar los problemas más evidentes a los que se enfrentan los traductores en la traducción de los cómics. En primer lugar, puesto que se trata sobre la traducción de un texto audiovisual, cabe destacar que, como tal, va mucho más allá de una simple traducción. Los traductores que se empeñan a traducir un texto audiovisual tienen que tener en cuenta que están limitados por el espacio, por el que tendrán que seleccionar cuidadosamente el vocabulario y la sintaxis en la manera más económica.

Aparte de la limitación del espacio y las restricciones técnicas, traducir un cómic también plantea algunos problemas lingüísticos que provienen de las características propias de un cómic. Principalmente, los cómics abundan de los juegos de palabras que se usan para lograr el efecto humorístico, lo que exige un trabajo creativo e innovador en la traducción, porque el texto meta, al menos en algunos contextos, también debería transmitir el humor basado en el doble sentido de las palabras. Igualmente, los cómics abundan de onomatopeyas que se usan para imitar varios tipos de sonido, lo que también exige mucha atención en la traducción, puesto que cada lengua tiene su propio sistema fonético y fonológico, y por lo tanto, las onomatopeyas suenan diferente en diferentes idiomas. Además, la intertextualidad y el uso de varias referencias culturales aparecen frecuentemente, que requiere un alto nivel de conocimiento cultural de ambas culturas en la traducción y ponen dudas sobre si deben ser adaptados en el texto meta. También, el lenguaje en el cómic es coloquial (puesto que en la mayoría de los casos aparece en diálogos); repleto de unidades fraseológicas, exclamaciones y palabras no estándar, y por consiguiente, los traductores tienen que elegir las formas lingüísticas coloquiales más apropiadas en la lengua meta. Igualmente, los nombres propios también pueden presentar algunos problemas en la traducción, porque se usan muchas veces con ciertas connotaciones o para provocar el efecto humorístico, lo que también requiere mucha creatividad en la traducción.

Finalmente, todos los conocimientos teóricos sobre las características generales de los cómics, como también sobre la teoría de la traducción de los mismos, fueron aplicados en la traducción de *Zipi y Zape: El tonel del tiempo*, que fue elegido como estudio de caso y la parte práctica del presente Trabajo Fin de Máster. De hecho, el objetivo final de este trabajo consiste en aplicar los conocimientos teóricos sobre la traducción de los cómics en ejemplos concretos del texto elegido.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Traducción audiovisual

Principalmente, la traducción de cualquier tipo de texto incluye un excelente conocimiento de tanto la lengua fuente como la lengua meta. Sin embargo, la traducción va mucho más allá de conocer los idiomas a la perfección, independientemente del tipo de texto – un traductor debe conocer el área de traducción y familiarizarse con el tema, la terminología y la sintaxis, igual que con la cultura meta a la que el nuevo texto será destinado. En otras palabras, los traductores deben hacer mucha investigación para que puedan producir una traducción adecuada.

No obstante, cuando se trata de una traducción audiovisual hay que tener en cuenta de que aparte de todos los conocimientos mencionados, este tipo de traducción incluye también las restricciones técnicas y económicas. Efectivamente, Giovanni Brandimonte (2012), en su obra “La traducción de cómics: algunas reflexiones sobre el contenido lingüístico y no lingüístico en el proceso traductor” habla sobre la peculiaridad de la traducción de un texto audiovisual, destacando que el traductor se enfrenta no solo con problemas traductológicos, sino también problemas de espacio, formato, dibujos, etc. De hecho, como afirma Daniel Castillo Cañellas (1996) en su artículo “El discurso de los tebeos y su traducción”, la traducción audiovisual a menudo se llama la *traducción subordinada* precisamente porque el traductor está limitado en la traducción por los elementos no lingüísticos como imágenes, música, espacio, etc. Además, destaca que estos elementos no lingüísticos pueden llamarse *elementos comunicológicos*, ya que pertenecen al acto comunicativo entre dos o más personas. Igualmente, María José Chaves García (1996) en “La traducción del texto audiovisual” denomina este tipo de traducción como *modalidades de traducción*, puesto que hay varias maneras y técnicas en que se puede presentar un acto comunicativo (usando imágenes, sonidos, diálogo, etc.), dependiendo del tipo de un texto audiovisual.

Por consiguiente, la traducción audiovisual también puede considerarse como una adaptación o una combinación de traducción y adaptación (Chaves García, 1996). Dicho de otro modo, el traductor siempre tendrá que adaptar el nivel del vocabulario y sintaxis para que se ajusten al espacio previsto, manteniendo el sentido principal, pero al mismo tiempo modificando la manera de expresarlo.

Por lo tanto, resulta complicado definir exactamente a dónde pertenece la traducción audiovisual, ya que también incluye otras disciplinas además de la teoría de la traducción, como la pragmática, semiología, interpretación, etc. (Chaves García, 1996). Igualmente, dado

a la clasificación complicada, no se pueden definir exactamente todos los tipos de textos que cuentan como audiovisuales, ya que se trata de todos aquellos textos que incluyen más de un canal de comunicación (Chaume Varela, 1997). Así mismo, algunos ejemplos de los textos audiovisuales son: los cómics, canciones, subtítulos, doblaje, anuncios publicitarios, etc., que tienen en común las restricciones técnicas en el proceso de traducción, pero que se manifiestan de diferentes maneras en distintos tipos de textos (Íbid.)

2.1.1. La historia y la posición de la traducción audiovisual en la teoría de la traducción

En el artículo “Avance de la traducción audiovisual: desde los inicios hasta la era digital”, David Orrego Carmona (2013) habla sobre la evolución de la traducción audiovisual, que apareció hace unos veinte años como una nueva disciplina dentro de los estudios sobre la teoría de la traducción. Destaca que los primeros comienzos de la traducción audiovisual aparecieron junto con el desarrollo de la cinematografía a principios del siglo XX y que, tanto la traducción audiovisual como la disciplina que describe y define su historia y los principios teóricos, pueden considerarse conceptos relativamente nuevos que aparecieron gracias al desarrollo de los medios de comunicación y nuevas tecnologías, principalmente al desarrollo rápido de la televisión. Precisamente por la enorme expansión de la televisión, los inicios de la traducción audiovisual incluían el doblaje y la subtitulación que correspondían a las necesidades del nuevo mercado cinematográfico (Chaves García, 1996).

No obstante, en “La traducción audiovisual: estado de la cuestión”, Frederic Chaume (1997) describe minuciosamente las posibles razones por las cuales traducción audiovisual tiene una posición marginal dentro de los estudios de la traducción. Destaca que, aparte del hecho de que como objeto de investigación apareció relativamente tarde en comparación con otras, incluye la traducción de los medios de comunicación que también aparecieron tarde, en el siglo pasado. Además, añade que la traducción audiovisual a menudo se considera “hermana pobre” o “como manifestación de menor categoría dentro de los Estudios sobre Traducción” en los que predomina la traducción literaria con mucha bibliografía académica y trabajos científicos (1997: 393). Finalmente, Chaume observa que la posición marginal y la falta de la literatura académica y de los profesionales que se dediquen a este tipo de la traducción, se debe a algunos requisitos necesarios para el proceso de la traducción audiovisual: los recursos económicos y técnicos, como también la cantidad de personas que necesitan trabajar juntos en la traducción de un texto audiovisual (traductor, director, actor, técnico de sonido, de imagen, dibujante...).

2.2. El cómic

2.2.1. La definición y el término

Puesto que el cómic como género también se empezó a estudiar debido a la expansión de los medios de comunicación en el siglo pasado, últimamente muchos autores se han empeñado a ofrecer una definición adecuada para este tipo de texto audiovisual. La última, 23.^a edición del *Diccionario de la lengua española* lo define simplemente como “serie o secuencia de viñetas que cuenta una historia”. Sin embargo, en su obra “Estética del comic”, Silvia Ortega González (2014), además de describir detalladamente el concepto de un cómic, ofrece algunas definiciones del cómic más detalladas propuestas por varios autores. Así, Manacorda de Rosetti (1976) lo define un cómic como “secuencia narrativa formada por viñetas o cuadros dentro de los cuales pueden integrarse textos lingüísticos o algunos signos que representan expresiones fonéticas (*boom, crash, bang, etc.*)” (citado en Ortega González, 2014: 2). Igualmente, Dahrendorf define los cómics como “historietas en las que predomina la acción, contadas en secuencias de imágenes y con un específico repertorio de signos” (Íbid.). Sin embargo, a pesar de todas las definiciones posibles, la mayoría de los autores está de acuerdo con que su característica principal es una combinación de la lengua escrita y la imagen, con la cual se cuenta una historia.

El término *cómic* a menudo se usa indistintamente con los términos como *historieta* o *tebeo*, pero aunque parece que significan más o menos lo mismo, existen algunas diferencias entre sí según las situaciones en que se deberían usar (Castillo Cañellas, 1996). Asimismo, el término *historieta* se debe usar cuando se habla sobre el medio y la obra misma, mientras que el término *tebeo* se refiere a una publicación de los cómics (Íbid.). Sin embargo, *cómic* es el único término que se puede usar correctamente en todos los contextos (como el medio, la obra y la publicación), que le hace el término más popular y con más frecuencia usado (Íbid.).

2.2.2. El cómic – una paraliteratura y el noveno arte

Durante el pasado hubo mucho debate acerca de la clasificación del cómic dentro del sistema literario y lo cuestionable era si ese nuevo tipo de texto perteneciera a la literatura propiamente dicha o no. Por un lado, el cómic podría ser considerado como una obra literaria, puesto que incluye la palabra escrita, pero también como un trabajo de pintura, puesto que incluye los dibujos (Castillo Cañellas, 1996). Por otro lado, es evidente que no pertenece a la literatura (ni a la pintura) tradicional propiamente dicha porque consiste en la mezcla de texto e imagen, algo diferente y no estudiado antes, porque todavía no tiene los principios bien

desarrollados o canonizados como otros géneros (Íbid.). Por lo tanto, ya que los términos como *literatura popular*, *subliteratura* o *literatura de masas*, que denotan cualquier tipo de obras que no pertenecen a la literatura tradicional, provocan connotaciones negativas, el término que se usa comúnmente para referirse al cómic es *paraliteratura* porque es más objetivo y no tiene connotaciones peyorativas (Íbid.). Además, algunos autores le llaman al cómic *el noveno arte* porque le consideran, igual que al cine, un arte recién nacido (Íbid.).

Consecuentemente, debido al hecho de que como género apareció relativamente tarde y que se clasifica a menudo como *paraliteratura*, el cómic no tiene la posición suficientemente valorada en comparación con otros géneros. Además, a menudo el comic es clasificado como la literatura para jóvenes con función divertida, y por lo tanto no deja, como algunos eruditos piensan, mucho espacio para la crítica literaria (Valero Garcés, 2000). De esa forma, como destaca Alejandro Martín en su artículo “Entender el cómic: un arte invisible”, el cómic “todavía ha sido entendido por muy pocos en cuanto a su importancia y potencialidad” (2008: 115). Por otro lado, Carmen Valero Garcés (2000) añade que los cómics se habían considerado por mucho tiempo literatura marginal, pero que en los últimos años han empezado a atraer más atención, con la organización de varias exposiciones y conferencias de humoristas y autores de cómics, junto con la aparición de las nuevas formas del arte, como por ejemplo el cine. Sin embargo, en la actualidad, aunque como género el cómic haya empezado a disfrutar una mejor posición, aún no puede escaparse del hecho de que es un género recién nacido con muy poca bibliografía académica o científica, cuya clasificación como literatura, y al mismo tiempo como pintura, es todavía cuestionable.

2.2.3. Las características del cómic - el código verbal y el código visual

Como ya se ha dicho, un cómic generalmente consiste en dos medios que transmiten un mensaje – la palabra escrita y la imagen. Por lo tanto, un cómic se lee con atención dirigida tanto a lo escrito como a lo dibujado para que el significado sea completamente claro. De hecho, Jaime Correa en el *Lenguaje del cómic* describe esta combinación inseparable de texto e imagen en el cómic, que juntos hacen un lenguaje característico: “El cómic es un lenguaje y como todo lenguaje, tiene una gramática y unas reglas de lectura y escritura – unas convenciones – que el lector debe conocer” (2010: 20).

En cuanto al código verbal, se puede decir simplemente que aquello incluye todo lo que está escrito con las palabras: pensamientos o conversaciones entre dos o más personas, la voz del narrador, la representación de los varios sonidos, etc. (Guzmán López, 2011). De esa

forma, el texto puede aparecer en los bocadillos y los cartuchos, como también en forma de onomatopeyas o metáforas visualizadas (Íbid.), que serán explicados separadamente en los siguientes párrafos.

Los bocadillos y los cartuchos

El *bocadillo* (llamado también el *globo*, la *nubecilla*, la *burbuja*, etc.), según Guzmán López, es “el espacio donde se colocan los textos que piensan o dicen los personajes” (2011: 125). Según lo que representa el texto, los bocadillos pueden llegar en varias formas: pueden ser ovalados o rectangulares (usados para expresar los diálogos normales), con flechas quebradas (para expresar los gritos, voz alta, los sonidos del teléfono, televisión, etc.) u ondulados en forma de nubes pequeñas (para expresar sueños o ideas) (Ortega González, 2014). Además, a menudo se usan los globos ovalados con pequeñas burbujas en vez de las flechas para expresar un pensamiento (Cuñarro y Finol, 2013). También pueden aparecer con líneas discontinuas para indicar que la persona habla en voz baja (cuando se expresa miedo, frío, pánico, etc.) o pueden aparecer dentro de otro bocadillo para indicar el pausa de un personaje al hablar (Guzmán López, 2011). Igualmente, se usan globos con múltiples flechas cuando hablan dos o más personas al mismo tiempo (Cuñarro y Finol, 2013). Finalmente, para entender bien el contenido de la historieta, además de conocer la intención de usar cierta forma del globo, es importante saber que los globos en la mayoría de las culturas se leen en secuencia según la orden fija: de izquierda a derecha y de abajo a arriba (Íbid.).

Aparte de los bocadillos que sirven para expresar los pensamientos o presentar los diálogos en el estilo directo, el código verbal de un cómic también contiene los llamados *cartuchos*, *cartelas* o *didascalias* (Cuñarro y Finol, 2013). Simplemente, un cartucho sirve para indicar la voz del narrador, a menudo se encuentra en la esquina superior (y a veces al pie) de la viñeta (o fuera de ella) y generalmente viene de forma rectangular (Guzmán López, 2011). Son usados para narrar la historia en el estilo indirecto – para introducir el contexto o facilitar su comprensión (Cuñarro y Finol, 2013).

Las onomatopeyas

Puesto que son usadas para imitar los sonidos a través de la palabra escrita, las onomatopeyas, junto con los bocadillos y los cartuchos, pertenecen al código verbal del cómic. Por lo tanto, sería un error clasificar una onomatopeya como una imagen gráfica del cómic, ya que aquella sirve para presentar los sonidos de forma escrita, presentando en realidad una imagen acústica (Cuñarro y Finol, 2013). No obstante, al mismo tiempo se puede

decir que la onomatopeya pertenece al código visual, porque también lleva una función visual dentro del cómic – su tamaño y color puede indicar la intensidad del sonido que se quería imitar (Íbid.). Generalmente, el autor del cómic usa las onomatopeyas para dar la percepción de la duración de un sonido – en otras palabras, las onomatopeyas, como dicen Cuñarro y Finol, “hacen tangible el paso del tiempo” (2013: 276). Finalmente, las onomatopeyas pueden aparecer tanto en el bocadillo como fuera de él, dependiendo de la intensidad del sonido que se quería imitar (Guzmán López, 2011).

Las metáforas visualizadas

Aunque se puede decir que pertenecen tanto al código verbal como al código visual, las metáforas visualizadas en realidad son “transposiciones de enunciados verbales a imágenes” (Guzmán López, 2011: 126). Esto significa que aclaran la actitud o emoción con la que una persona dice algo para que su intención sea más clara, a través de aparecer en forma de pequeñas imágenes. Por ejemplo, la bombilla se usa a menudo al lado del globo para indicar ideas brillantes, pequeños signos de interrogación se usan cuando uno se siente confundido, las estrellas se usan para acompañar un porrazo, golpe fuerte, caído, etc. (Íbid.). Y puesto que las metáforas visuales son características propias de un cómic, los autores tienen que estudiar detalladamente la significación de cada una de ella, teniendo en cuenta las diferencias culturales y sus posibles representaciones diferentes en varias culturas, aunque algunas de ellas son bastantes comunes (Cuñarro y Finol, 2013).

Como ya se ha dicho, leer un cómic consiste en prestar la atención tanto al texto como a la imagen, y el significado del contenido no se puede entender completamente sin comprender la relación entre los dos elementos que juntos crean una historia. Asimismo, aparte del código verbal, existe el código visual que incluye las viñetas, los planos, los gestos y las expresiones faciales (Guzmán López, 2011), que serán estudiados en los siguientes párrafos.

Las viñetas

Según Jaime Correa, la viñeta es “un recuadro en cuyo interior hay imágenes” y sirve para “marcar las fronteras de cada una de las imágenes que componen las secuencias de una historieta” (2010: 22). Las viñetas pueden ser denominadas *paneles*, *pictogramas* o *células* y representan el espacio y el tiempo, es decir, la duración de una acción, formando así la unidad

mínima del montaje del cómic (Ortega González, 2014). Para marcar las fronteras entre las imágenes, se usa generalmente la línea negra que las separa y que representa un momento en el tiempo, mientras que para marcar el espacio que separa varias viñetas entre sí, se usan los espacios blancos llamados *canaletas*, *membranas* o *gutter* (Cuñarro y Finol, 2013). Es importante destacar que el flujo de la historia se crea, igual que en un video, gracias a la sucesión de las viñetas, que en los términos cinematográficos recibe el nombre del *montaje* o *edición* (Correa, 2014). En otras palabras, como destaca Correa, la historia completa de un cómic se puede comprender solo por “leer” las viñetas una tras otra:

La yuxtaposición de imágenes altera irremediabilmente el significado individual de cada viñeta y lo inscribe dentro de una secuencia narrativa; es decir, dentro de una sucesión de eventos que se desarrollan en el espacio y en el tiempo, y están organizados en relaciones causa-efecto. (2014: 25)

Los planos

Puesto que ya se había comentado que el cómic, como un texto audiovisual, tiene mucho en común con las características del montaje en el cine, cabe destacar que utiliza algunas técnicas tomadas directamente de la cinematografía, como por ejemplo los planos (Guzmán López, 2011). Por lo tanto, igual que con una cámara, los planos en el cómic se usan para provocar la sensación del movimiento, así que pueden definirse simplemente como “la distancia con la que se mira el objetivo” (Cuñarro y Finol, 2013: 279). De esa forma, hay varios tipos de planos en el cómic que se pueden utilizar para presentar personajes, objetos o acciones: el gran plano general (la acción completa que ocurre es lo más importante para mostrar), plano general (donde se enfoca en dibujar la figura completa, de la cabeza a los pies), plano americano (dibujar la figura humana de cabeza a las rodillas), primer plano (de cabeza a los hombros), plano medio (hasta la cintura) y plano detalle (poniendo énfasis en cualquier otra parte de la figura u otro detalle que se quiere destacar) (Guzmán López, 2011).

Los gestos y las expresiones faciales

Para aclarar más bien la actitud o sentimientos de los personajes, los autores del cómic al dibujar personajes frecuentemente usan los gestos corporales o expresiones faciales, es decir, la comunicación no verbal, que llegó a ser una de las características principales del cómic (Cuñarro y Finol, 2013). Por ejemplo, cejas altas u ojos muy abiertos indican la

sorpresa, cejas fruncidas enfado, cabello erizado cólera, labios hacia abajo indican la tristeza o pesadumbre, nariz oscura frío, enfermedad o borrachera, etc. (Guzmán López, 2011). De hecho, los gestos y las expresiones faciales usadas en el cómic pueden significar más que las palabras porque muestran la condición en la que se encuentra un personaje, que quizás no hubiera podido ser tan clara solo con las palabras, puesto que son usados para indicar cualquier tipo de emoción como alegría, enfado, placer, dolor, angustia, etc. (Cuñarro y Finol, 2013). Por lo tanto, cabe destacar que el primer plano es el más usado en el comic porque con ello se pueden mostrar de manera más evidente dichas emociones y actitudes de los personajes (Íbid.).

El lenguaje del cómic

La historia de un cómic se basa en crear los monólogos, y principalmente los *diálogos*, entre dos o más personas, es decir, los lectores llegan a conocer el contenido de la historieta según varias situaciones en las que se encuentran los personajes y por lo tanto, el lenguaje del cómic más o menos siempre será coloquial (Castillo Cañellas, 1996). Asimismo, un lenguaje como tal se caracteriza por el uso frecuente de las frases cortas y simples, la elipsis, fraseología, abreviaturas, vocabulario y sintaxis no estándar, etc. (Íbid.). Igualmente, algunos personajes del cómic a veces se reconocen por su manera de hablar muy específica, es decir, por su *idiolecto*, lo que a menudo se usa en los cómics con el objeto de lograr el efecto humorístico (Brandimonte, 2012).

Otras características del cómic

Además de las características ya mencionadas, también existen algunos detalles más que un autor del cómic tiene que tener en cuenta al crear una obra de este tipo, con el propósito de atraer la atención y hacer que sea más fácil entender el contexto. En primer lugar, Cuñarro y Finol (2013) destacan el uso de los colores que pueden indicar cierta emoción o atraer la atención del lector: por ejemplo, cuando se quiere provocar la sensación de tranquilidad se usa el color verde o cuando se trata de algo muy grave como la muerte, se usa el color negro. Igualmente, el tamaño de las letras también puede llamar cierta atención en la lectura: si alguien habla en voz alta se usan las letras de tamaño grande y si alguien habla en voz baja (por ejemplo, cuando confiesa algo o cuando susurra) se usan las letras más pequeñas (Guzmán López, 2011). Finalmente, es interesante mencionar que un cómic también puede

tener un propósito didáctico y puede ser usado en las escuelas si se quiere enseñar a los alumnos sobre las características de un lenguaje iconográfico y coloquial, clichés sociales, características peculiares de una cultura, ejemplos del montaje en los medios audiovisuales, etc. (Íbid.).

2.3. Traducir los cómics

Como ya se ha dicho anteriormente, el cómic, como un texto audiovisual, tiene sus propias características que le hacen un género muy peculiar, empezando con la forma en la que aparece el texto (en bocadillos y cartuchos), y siguiendo con el uso muy frecuente de las onomatopeyas y el lenguaje coloquial. Por todo ello, si alguien se empeña a traducirlo, tiene que tener en cuenta lo delicado que puede resultar, aunque al principio pueda parecer un trabajo sencillo. De hecho, como explica Brandimonte (2010), los traductores de los textos audiovisuales tienen que ser conscientes de que los problemas lingüísticos no serán tan presentes en la traducción, como los problemas técnicos o problemas culturales, igual que la necesidad de ser creativo para transmitir la ironía y humor que están muy presentes en los cómics. Además, destaca que los cómics son generalmente traducidos por las razones económicas o comerciales, como también por el intento de presentar una diversidad cultural, ya que cada historia en el cómic incluye muchas referencias culturales y literarias que se aprenden a través del humor y una lectura fácil (Íbid.). Precisamente por eso, como concluye Brandimonte, los cómics suelen ser traducidos por los temas universales que tratan, es decir, las situaciones cotidianas en las que la gente se encuentra (problemas de amor, problemas políticos, problemas en el trabajo, problemas infantiles, etc.) (Íbid.).

Por lo tanto, en los siguientes párrafos, el presente trabajo ofrecerá las explicaciones detalladas de los problemas más comunes que se encuentran al traducir un cómic, y éstos incluyen: limitación del espacio, referencias culturales, sonidos, nombres propios y juego de palabras.

2.3.1. Limitación del espacio

Obviamente, puesto que en el proceso de crear un texto audiovisual se encuentran las restricciones espaciales que limitan la elección del vocabulario y sintaxis, el traductor también enfrentará los mismos problemas en el proceso de traducción. Aun más, Brandimonte (2010) destaca que ante la dificultad de producir la traducción adecuada de una pequeña porción del texto dentro del globo (con el mismo sentido e intención del texto original), los traductores

deben ser conscientes de que usar las notas o explicaciones adicionales para solucionar problemas en la traducción no son bienvenidas cuando se trata de un texto audiovisual, ya que su lectura debería ser facilitada y visualmente atractiva. Sin embargo, puesto que hay lenguas que son parecidas o que provienen de la misma lengua, y como tales tienen palabras y estructuras semejantes (por ejemplo, el italiano y el español), en algunos casos el espacio no presentará muchos problemas en la traducción, mientras que en otros casos (por ejemplo, el español e el inglés), cuando las lenguas no son tan parecidas, hay que encontrar la mejor solución para resolverlo (Íbid.). También, Castillo Cañellas (1996) señala que, aunque generalmente el espacio dentro del globo en el texto original es suficiente para producir el texto traducido, el traductor siempre tendrá que pensar qué construcción o qué palabra sería más económica, y que, al mismo tiempo, tendría el mismo significado y la misma intención que en el texto original. Asimismo, desarrolló algunas sugerencias que se pueden usar para ahorrar espacio: eliminar las redundancias, usar deícticos, omitirlos signos de exclamación, usar los puntos sencillos en vez de suspensivos, escribir números con cifras y no con letras, usar palabras más breves (por ejemplo, usar *vamos* en vez de *venga ya*, o *recordar* en vez de *acordarse de*, etc.) (Íbid.). Igualmente, Brandimonte (2010) añade que a falta de las soluciones (como en cualquier tipo de traducción) se pueden borrar libremente las partes del texto que el traductor considere innecesarias.

Por otro lado, a veces se puedan usar las soluciones técnicas y no variaciones lingüísticas para solucionar el problema del espacio en la traducción. En otras palabras, es posible reducir el tamaño de las letras o incluso aumentar los bocadillos para crear espacio suficiente (Brandimonte, 2010). De hecho, generalmente las páginas del cómic traducido son más grandes que las páginas del cómic original, lo que demuestra que al traducir el cómic (y los textos audiovisuales en general), se hacen más distancias del original que en otros tipos de traducción (Castillo Cañellas, 1996). Finalmente, estas decisiones no dependen solo del traductor, porque como ya fue dicho antes, varios técnicos a menudo trabajan juntos en la traducción de un texto audiovisual (autor, director, dibujador, etc.), y la editorial misma muchas veces también tiene un papel decisivo en la publicación.

2.3.2. Referencias culturales

Aunque los problemas de traducir las referencias culturales son más o menos comunes para cualquier tipo de traducción, es decir, buscar la solución para transmitir palabras, personajes, hechos históricos, etc., que son característicos y bien conocidos en la cultura

fuelle pero no en la cultura meta, parece que en los cómics aquellos son aun más complicados, puesto que a menudo llegan envueltos en los juegos de palabras (Valero Garcés, 2000). Por lo tanto, en las situaciones en las que el humor se basa en una referencia a la cultura fuente que no se conoce en la cultura meta, el traductor tiene dos opciones – buscar un equivalente en la cultura meta según el dibujo, que provocaría la misma (o al menos parecida) connotación cómica o simplemente traducirlo literalmente y después compensar el humor en otras partes del texto (Íbid.). Además, como afirma Carmen Valero Garcés, un cómic generalmente tiene la función divertida y satírica, así que se debe dar la prioridad al humor y al juego de palabras en los casos como éstos:

En el caso de los cómics, sin embargo, hay que tener en cuenta que se trata de obras de entretenimiento, como ya comentábamos anteriormente y que además la imagen y el lenguaje se hallan íntimamente unidos, de modo que no nos servimos únicamente de las palabras para decir todo lo que queremos sino que se usan otros recursos extralingüísticos. Estos recursos extralingüísticos imponen ciertas restricciones. (2000: 82)

No obstante, hay veces cuando las referencias culturales no se adaptan a la cultura meta – son los casos de los cómics que tratan de (o mencionan) temas y personajes universales, es decir, muy conocidos al mundo por el símbolo que representan o por su importancia en la historia (por ejemplo, los nombres de los personajes de *Astérix y Obélix*, referencia a los emperadores o dioses romanos o griegos, etc.) (Valero Garcés, 2000). Por otro lado, como añade Brandimonte (2010), los cómics que tratan de los personajes, hechos y situaciones exclusivamente nacionales (como *Zipi y Zape*, *Mortadelo y Filemón*, etc.) no tan familiares en otras culturas, son generalmente adaptados en la mayoría de los casos (en las situaciones relacionadas con la política, sátira social, costumbres, de humor o ironía, etc.).

2.3.3. Sonidos

Como ya fue mencionado, las onomatopeyas son características propias del cómic porque se usan a menudo para imitar los sonidos, haciendo que sea tangible el paso del tiempo (Cuñarro y Finol, 2013). Sin embargo, es conocido que en diferentes lenguas, los sonidos “suenan” diferente y, por lo tanto, exigen una atención especial y un trabajo duro en la traducción (Valero Garcés, 2000). No obstante, aunque se deberían traducir las onomatopeyas

en la mayoría de los casos, el problema más serio aparece cuando aquellas no se encuentran dentro del globo (como parte del texto) sino fuera de él, en el medio del dibujo (Castillo Cañellas, 1996). En otras palabras, esto significa que se tendrá que dibujar otra vez la viñeta que contiene las onomatopeyas fuera del globo o que se tendrá que separar el texto del dibujo, lo que generalmente presenta un trabajo muy duro para el rotulista y otros técnicos encargados de este tipo de trabajo, y también para la editorial que quiere publicar el cómic, puesto que entonces el proceso de la traducción requiere más gastos (Íbid.). Por lo tanto, en los casos como éste, generalmente las onomatopeyas no se traducen y quedan tales como son en la original (Íbid.).

Tal como se puede ver, traducir las onomatopeyas parece ser un trabajo exigente para el traductor y precisamente por eso se han propuesto varias soluciones para facilitar un poco el proceso de la traducción. Algunas de ellas son: buscar un equivalente onomatopéyico que se usa para el mismo sonido, usar palabras completas en vez de las onomatopeyas (por ejemplo, usar *uy*, *qué torpe soy* en vez de *oops* en inglés), adaptar la onomatopeya al sistema fonológico de la lengua meta, prestar onomatopeyas de la lengua fuente (que no se aconseja, pero que a veces no se puede evitar) o simplemente omitir la traducción (en las situaciones en las que no se puede encontrar ningún equivalente en la lengua meta, pero en las que el significado se puede entender perfectamente solo con los dibujos y diálogos) (Castillo Cañellas, 1996). Por otro lado, los lectores en la mayoría de los casos pueden entender bien el significado tanto con las onomatopeyas como sin ellas (gracias a los diálogos, metáforas visualizadas, etc.), así que se puede decir que las onomatopeyas son traducidas generalmente por las preferencias puristas o, como ya fue mencionado, por las decisiones de la editorial (Íbid.).

Igualmente, aparte de las onomatopeyas simples que sirven para imitar cualquier tipo del sonido, en los cómics aparecen también los sonidos humanos inarticulados que representan alguna actitud o emoción (por ejemplo, *buaa*, *uf*, *uh*, *uy*, etc.) o los sonidos articulados por los animales (*cua cua*, *miau*, *meee*, etc.) (Valero Garcés, 2000). Sin embargo, en la mayoría de los casos éstos tienen equivalentes bastantes conocidos en la lengua meta, así que no presentan muchas complicaciones en la traducción.

2.3.4. Nombres propios

La traducción de los nombres propios es el tema frecuentemente tratado en los trabajos científicos y lo cuestionable es si deben ser traducidos en la cultura meta o no. Hoy en día,

muchos autores consideran que la decisión de traducir los nombres propios depende del propósito que se quiere conseguir con ellos, es decir, de la función que llevan en el texto y las connotaciones y emociones que (no) provocan en los lectores (Brandimonte, 2010). De hecho, Jan Van Coillie en su libro *Character Names in Translation* (2014) ofreció la lista de varias estrategias posibles que los traductores pueden seguir para resolver el problema de la traducción de los nombres propios. Principalmente, él mantiene que siempre que un nombre propio lleva algún significado o connotación importante para la historia, se traduce en el texto meta. Igualmente, destaca que los nombres propios pueden servir para introducir los personajes, para entretener los lectores o provocar cierta emoción o connotación y por eso son traducidos en la mayoría de los casos. También, afirma que los nombres muy populares o los nombres de los personajes históricos muchas veces se traducen con sus equivalentes en otras lenguas, como *Juan* para *John* en inglés. Por otro lado, señala que los nombres propios a veces se dejan tal como son y no se traducen, con el propósito de introducir algunos elementos de la cultura fuente a la cultura meta. Finalmente, especialmente cuando se trata de la literatura para los adolescentes y los adultos, Jan Van Coillie afirma que los nombres no se suelen traducir y solo se adaptan fonológicamente al sistema de la lengua meta.

Sin embargo, en el caso de los cómics, cuando los personajes pueden aparecer en varias series y colecciones, e incluso cuando aparecen como referencias en otros cómics (dado a su gran popularidad), los nombres propios no se suelen traducir, como por ejemplo en *Astérix y Obélix* (Castillo Cañellas, 1996). También, muchas veces solo se adaptan al sistema fonológico de la lengua meta, como en el caso de *Capitán América* para *Captain America* o *Supermán* para *Superman* en inglés (Íbid.). Por otro lado, se suelen dejar dos opciones en la traducción del nombre propio, como en el caso de *Spiderman*, *El Hombre Araña* para *Spiderman* en inglés (Íbid.). No obstante, hay que tener siempre en cuenta cuál es el público meta y para quién se traduce. En otras palabras, el traductor tiene que pensar en la edad de los futuros lectores, en las características de la cultura meta y en varias funciones mencionadas que los nombres propios pueden llevar dentro del texto, como también en su importancia para el significado y el contexto en general.

2.3.5. Juego de palabras

El último problema que puede aparecer en la traducción de los cómics al que también hay que prestar la atención es el juego de palabras. Dicha característica, la que quizás más se relaciona con el cómic, se usa con frecuencia con el propósito de obtener humor y doble

sentido de lo dicho, que hace que los lectores disfruten del texto aún más cuando lo entienden (Álvarez, 1999). En primer lugar, como explica Tatiana Taran (2014) en su artículo sobre los problemas más frecuentes en la traducción de los cómics, un juego de palabras se puede explicar como un juego con las significaciones diferentes de la misma palabra, es decir, con la *polisemia*, o con las significaciones similares de diferentes palabras (*homonimia*), o igualmente con las palabras que suenan similar (*homofonía*) para obtener el efecto de humor. Precisamente porque provienen de los juegos lingüísticos relacionados a la polisemia, homonimia y homofonía, pueden causar complicaciones en la traducción porque el traductor tiene que encontrar las palabras en la lengua meta que provocarán el sentido doble y efecto humorístico, puesto que con la traducción literal obviamente los lectores no lo entenderían o se quedarían confundidos (Íbid.). Por lo tanto, se puede decir que las situaciones como éstas, son precisamente aquellas en las que la creatividad y la imaginación del traductor llegan a ser más evidentes.

Sin embargo, hay veces cuando resulta bastante difícil o casi imposible conseguir el juego de palabras que provocaría los dichos efectos humorísticos; entonces, el traductor tiene que dar la prioridad al efecto de humor que no tiene que provenir necesariamente del juego de palabras, pero que correspondería al dibujo y al contexto en general (Taran, 2014). También, el problema adicional puede ocurrir si el juego de palabras proviene de su relación con la imagen, que es muy común en los cómics debido a su naturaleza complementaria del texto y la imagen (Íbid.). Por lo tanto, cuando el efecto humorístico no se puede conseguir tras la conexión entre el texto y la imagen, se suele producir el texto sin referencias a la imagen, aunque entonces se pierde el efecto humorístico completo, pero el sentido general queda más o menos el mismo (Íbid.). Finalmente, para obtener la intención humorística en general, el traductor siempre puede optar por compensarlo en otras partes del texto donde es posible conseguir el juego de palabras que proviene de la conexión entre el texto y la imagen, a pesar de que en esa situación el autor de la original no lo había utilizado (Íbid.).

3. EL ANÁLISIS DE LA TRADUCCIÓN - JOSÉ ESCOBAR SALIENTE:

FRKI & ZBRKI: VREMENSKI TUNEL

En la primera parte del presente trabajo se ha presentado el marco teórico para la traducción audiovisual y la traducción de los cómics. En primer lugar, para poder traducir un cómic, los traductores tienen que tener en cuenta las características principales de la

traducción audiovisual, comunes para cualquier texto audiovisual, y entonces los problemas peculiares que se enfrentan al traducir un cómic. Sin embargo, como ya se ha mencionado en la parte teórica del trabajo, traducir los cómics puede resultar bastante complicado, y con el siguiente análisis de la traducción de *Zipi y Zape: El tonel del tiempo* del autor español José Escobar Saliente, se explicarán, en los ejemplos concretos, algunos problemas más comunes en su traducción.

La historieta original de *Zipi y Zape* se creó por el autor español José Escobar Saliente en el año 1948 y, como se nos explica en *Lo mejor de Zipi y Zape* (2004), su público deseado eran los niños con los problemas cotidianos en la infancia, como la escuela, las notas, los padres, etc. Por eso, Escobar decidió a crear los gemelos Zipi y Zape precisamente para que los niños se puedan identificar con ellos, y también para que los adultos puedan comprender sus actos y su comportamiento (Íbid.). De hecho, los gemelos Zipi y Zape son buenas personas, pero un poco traviesos y torpes, y por lo tanto siempre se meten en problemas y aventuras de una manera graciosa y humorística, que siempre termina con el castigo de sus progenitores, don Pantuflo Zapatilla y doña Jaimita (Íbid.)

Precisamente porque ha recibido tanto éxito en España, la historieta *Zipi y Zape* fue elegida como parte práctica de este trabajo. Igualmente, abunda del humor y de juegos de palabras, como también de intertextualidad y de referencias exclusivamente nacionales, que le hace un ejemplo perfecto para el propósito de este trabajo – presentar los problemas más frecuentes en la traducción de los cómics.

Por lo tanto, el siguiente análisis se centra en los problemas con las referencias culturales, intertextualidad, adaptación al tiempo actual, juego de palabras, onomatopeyas y otros problemas que se enfrentaron en la traducción, que no entran en ninguna categoría especial. No obstante, cabe mencionar que aunque la limitación del espacio es uno de los problemas más evidentes en la traducción de cualquier texto audiovisual, este Trabajo de Fin de Máster no se centra en ello. Borrar el texto original dentro de los bocadillos, igual que escribir el texto traducido, requiere unas herramientas y unos técnicos que no fueron disponibles para este propósito (los programas gráficos para los computadores, rotulista, etc.) y por lo tanto, se dibujaron los bocadillos en el Word sobre los bocadillos originales. Sin embargo, aunque en ciertos casos el espacio para el texto también fue limitado por los bocadillos como en el original y había que usar las palabras y expresiones más cortas, éste no fue el problema tan evidente porque los bocadillos igual se podían aumentar y el tamaño de las letras se podía reducir, siguiendo la propuesta de Brandimonte (2010). Por consiguiente,

este trabajo se centra principalmente en los problemas lingüísticos, y no técnicos, en la traducción de los comics.

3.1. Referencias culturales y la intertextualidad

Como ya fue aclarado en el marco teórico, el problema que aparece a menudo en la traducción de los cómics son las situaciones en las que se hacen referencias a las características de la cultura original, que no existen o no se entenderían en la mayoría de los casos en la cultura meta. Efectivamente, *Zipi y Zape: El tonel del tiempo* abunda en las referencias culturales que presentaban algunas complicaciones en la traducción, especialmente cuando se trataba de la intertextualidad. De hecho, algunos ejemplos se pueden ver en las siguientes situaciones:

Figura 1: Ejemplo de la adaptación de la intertextualidad



Tal como se puede ver, el problema en la traducción ocurrió con la conocida revista de historietas española, *Tío Vivo*, que contiene la serie “Hug, el troglodita”. Aunque la revista, igual que la historieta sobre el troglodítico Hug, es muy conocida en España, los niños en Croacia (quienes serán el público meta principal) probablemente no la conocen. Por eso, puesto que a los niños les puede parecer raro oír o leer cualquier estructura extranjera en el

texto, era necesario adaptarlo. Por lo tanto, en el texto croata se eliminó el título de la revista, igual que el nombre del troglodítico, y el mismo texto traducido en español sería así:

ZAPE: ¿Cómo es que siempre estás leyendo la misma revista, Zipi?

ZIPI: Es que me gustan mucho las historietas sobre un troglodítico.

Figura 2: Ejemplo de la adaptación de la intertextualidad



El abuelo Cebolleta es un personaje de la historieta española *La familia Cebolleta* que está obsesionado con contar batallas. De hecho, es tan popular que a menudo se usa en varias locuciones para referirse a una persona pesada que siempre cuenta historias y anécdotas aburridas o exageradas, como por ejemplo *cuentas más batallitas que el abuelo Cebolleta* (<http://humoristan.org/es/series/la-familia-cebolleta/>). La referencia al abuelo Cebolleta en esta situación se hace porque se quiere compararlo con el personaje de abuelo Carrasqueta de esta historieta, que siempre grita que descubrió la piedra filosofal (igual que el abuelo Cebolleta siempre cuenta batallas). Sin embargo, puesto que el personaje del abuelo Cebolleta es una característica nacional propia de la cultura española (donde la mayoría de la gente sabe quién es), los niños que van a leer el texto croata normalmente no entenderían esta conexión porque no lo conocen. Por lo tanto, la adaptación en el texto meta era necesaria. Aunque en croata hay una expresión *pričati lovačke priče* (esp. literalmente 'contar historias de cazadores'), que se usa al referirse a alguien que siempre cuenta anécdotas poco reales o exageradas, en este contexto no sería adecuado. La intención es mostrar que el abuelo Carrasqueta se considera un poco “chalado” (como abuelo Cebolleta) porque siempre anda diciendo que descubrió la piedra filosofal y no porque exagere al contar una anécdota. Por lo tanto, y también porque no se podía hacer ninguna referencia similar de la cultura meta, la solución fue simplemente borrar la parte del texto donde se menciona el abuelo Cebolleta y cambiar un poco la frase,

que traducida al español sería: “Siempre anda descubriendo la piedra filosofal para convertir los metales en oro. Está chalado, el pobre.”

Figura 3: Ejemplo de la adaptación de la intertextualidad



En este episodio, Zipi y Zape hicieron un viaje con su tonel del tiempo al antiguo Egipto, en los tiempos de la reina Cleopatra. Sin embargo, Escobar decidió jugar con palabras y en vez de *Cleopatra*, le llamó a la reina *Cleopetra* para hacer la referencia al personaje de otra historieta suya, *Petra*, criada para todos, en la que el personaje principal es *Petra*, con una nariz enorme y fea. De hecho, como personaje histórico real, Cleopatra es conocida por su nariz grande, y por lo tanto, usando un juego de palabras, Escobar la llamó *Cleopetra*. Sin embargo, aunque en croata también existe el nombre *Petra*, el juego de palabras no tendría el mismo efecto, ya que no aludía a ninguna persona con nariz grande porque los niños en Croacia generalmente no saben quién es el personaje de *Petra* creada por Escobar. Por consiguiente, la frase “No en balde se llama Cleopetra” no tendría ningún sentido en croata y por eso tenía que ser adaptada. La solución fue usar una metáfora similar que se usa en croata para hablar de alguien o algo que tiene nariz grande. De hecho, para la nariz muy grande, en croata se suele usar la palabra coloquial *kljuka* (esp. 'nariz muy largo'), y a veces, cuando alguien tiene una nariz grande, también se suelen hacer las asociaciones con un pájaro, porque la nariz de este tamaño parece como un pico. Por eso, para mantener la intención general, que en este caso fue hacer la referencia a algo o alguien que tiene una nariz fea, la solución fue usar la dicha palabra coloquial y la metáfora de un pájaro, mejor dicho de un pájaro de presa,

para destacar aún más que Cleopatra fue una reina muy inteligente, rigurosa y, en esta historieta, también muy peligrosa. Finalmente, la traducción literal de la solución en croata sería así:

ZIPI: ¿Te has fijado qué nariz más grande tiene?

ZAPE: ¡Sí, parece un verdadero pájaro de presa!

3.2. La adaptación de la traducción al tiempo actual

En la traducción de la historieta *Zipi y Zape: El tonel del tiempo*, aparate de enfrentar los problemas con la intertextualidad en la cultura fuente, habían también otras situaciones que necesitaban la adaptación en el texto meta, y una de ellas fue la adaptación al tiempo actual.

Figura 4: Ejemplo de la adaptación al tiempo actual



En la situación presentada arriba, los hermanos Zipi y Zape hicieron un viaje con su tonel del tiempo al futuro, al siglo XXI. Sin embargo, puesto que este episodio se creó en 1971, es decir, en el siglo XX, lógicamente en la traducción (que se va a leer en el tiempo actual) el futuro será el siglo XXII, puesto que ya estamos en el siglo XI. Además, el siglo XI de este episodio no contiene nada que hasta hoy se ha ya inventado (futbol atmosférico, las ciudades subterráneas, las pastillas para “aprender” el contenido de asignaturas, etc.), así que la adaptación al siglo XXII no afectó el contenido de la historieta en ningún sentido.

Figura 5: Ejemplo de la adaptación al tiempo actual



En el ejemplo arriba, no había de cambiar ningún año o siglo, sino los personajes famosos para cierta época. Escobar escogió dos jugadores españoles de los años treinta muy buenos, Ciriaco y Quincoces, que terminaron su carrera jugando para el Real Madrid y que juntos hacían una defensa muy fuerte. Sin embargo, puesto que hoy en día en Croacia, hay muchos futbolistas cuyos nombres son más conocidos, la decisión fue escoger dos futbolistas más actuales que juegan o jugaban juntos en un equipo muy fuerte y que juntos hacen o hacían una pareja muy fuerte. Por lo tanto, los futbolistas Xavi e Iniesta, dos futbolistas españolas que jugaban juntos para el F. C. Barcelona e hicieron una pareja de centrocampistas muy buena, fueron escogidos como una referencia al mundo del fútbol muy conocida en Croacia, incluso entre los niños.

3.3. Juego de palabras

Como ya fue aclarado en la parte teórica del trabajo, un juego de palabras, que se usa con la intención de lograr el efecto de humor basándose en el doble sentido de la palabra, puede presentar bastantes complicaciones en la traducción (Álvarez, 1999). Por lo tanto, los siguientes ejemplos de la historieta *El tonel del tiempo* sirven para mostrar algunas soluciones en la traducción de la misma:

Figura 6: Ejemplo de juego de palabras en la traducción



Según la última, 23.^a definición del DLE, un *golpe* significa 'acción de dar con violencia un cuerpo contra otro' y la locución verbal *dar golpe*, o *el golpe* significa 'causar sorpresa o admiración'. Precisamente en este doble sentido de la palabra *golpe* se creó el juego de palabras, lo que se puede ver en la figura 6. Para obtener el juego de palabras en croata que tendría el mismo efecto humorístico, se usó la expresión fraseológica croata *obarate s nogu* (esp. literalmente 'derriba usted de las piernas') que significa casi lo mismo que la expresión española *dar el golpe*, es decir, sorprender a alguien positivamente, refiriéndose generalmente a la apariencia física. Igualmente, la traducción literal de esta expresión en croata puede aludir que alguien se ha caído en el suelo, lo que ajustaba perfectamente a la segunda viñeta en la que la reina *Cleopatra* realmente se desmayó y se cayó al suelo. Por lo tanto, se creó un juego de palabras en croata *oborila se s nogu* ('se derribó de las piernas') y así se mantuvo la intención principal de usar juego de palabras en este sentido.

Figura 7: Ejemplo de juego de palabras en la traducción



Tal y como se puede ver, el juego de palabras aquí se basa en las palabras españolas que suenan similar, *ahora/ahorita* y *auriga* (que, según el DLE, significa 'hombre que en las antiguas Grecia y Roma gobernaba los caballos de los carros en las carreras de circo'). No obstante, en croata, ninguna de las palabras o expresiones que puede denotar algo que se hace en seguida no suena como la palabra *auriga* (esp.'auriga'). Por lo tanto, en esta situación se omitió el juego de palabras y se tradujo normalmente, como si no se fuera utilizado el juego de palabras: *Bez brige! Sad ču ti ja dovest' sličnu takvu krntiju* (esp. '¡No te preocupes! ¡Ahora mismo te traigo un trastito de esos!'). Sin embargo, siguiendo la propuesta de Tatiana Taran (2014), los traductores pueden compensar el juego de palabras en otras partes del texto, siempre que éste no afecte el contenido o el curso de la historieta. Por lo tanto, la solución final en la traducción de este ejemplo, fue precisamente compensar un juego con la palabra *auriga* donde era posible, como demuestra el siguiente ejemplo:

Figura 8: Ejemplo de la compensación del juego de palabras en otras partes del texto



En este ejemplo, Zipi y Zape vuelven a ver el auriga, es decir, “tipo del chaleco de lata”). En croata, cuando una persona dice “*riga* mi se od njega” (esp. literalmente ‘me hace vomitar’), normalmente quiere decir, usando la lengua coloquial, que ya está harta de alguien. Tal como se puede ver, las palabras croatas *riga* y *auriga* suenan similar, y en este contexto también se puede usar la mencionada expresión croata, puesto que decir “a mí no me gusta nada” (lo que dice Zipi) y “estoy harto de él” (lo que en croata coloquial sería “*riga* mi se od njega”) tiene el significado casi idéntico y no cambia nada en el resto de la historieta. Por consiguiente, se produjo un nuevo juego de palabras en el texto meta: “*Auriga*” *mi se od njega*.

Figura 9: Ejemplo de juego de palabras con los nombres propios



En este capítulo, se explica cómo Zipi y Zape obtuvieron sus nombres. Tal como se puede ver en la figura 9, los nombres de los gemelos Zipi y Zape provienen de la palabra *zipizape*, lo que, según el DLE, significa 'riña ruidosa o con golpes'. Efectivamente, se puede decir que los nombres les sientan bien porque, como se sabe, son un poco traviesos y siempre caen en problemas. Por lo tanto, en el texto croata era necesario ser creativo e inventar unos nombres propios que provendrían del juego de palabras en la situación de la figura 9. Así mismo, *zipizape* en croata puede tener varios equivalentes posibles, pero para este propósito la

solución más adecuada fue *frka i zbrka*, porque entonces se podían inventar los nombres propios *Frki* y *Zbrki* (para *Zipi* y *Zape*) para crear el deseado juego de palabras. Igualmente, los nombres *Frki* y *Zbrki* en croata también les sientan bien, puesto que pueden aludir a un caos, confusión o desorden. Y justamente por la situación de la figura 9, los nombres de los gemelos *Zipi* y *Zape* son traducidos como *Frki* y *Zbrki* a lo largo del cómic.

3.4. Sonidos

Las onomatopeyas generalmente se relacionan con los cómics y sirven para imitar cualquier tipo de sonido, para que se pueda “sentir” su intensidad o duración (Cuñarro y Finol, 2013). Sin embargo, puesto que cada lengua tiene su propio sistema fonológico y fonético, las onomatopeyas suenan diferente en diferentes lenguas, y por lo tanto exigen mucha atención y creatividad en la traducción. En la siguiente lista de algunas onomatopeyas de la historieta *El tonel del tiempo*, se pueden ver algunas soluciones en la traducción al croata. No obstante, cabe mencionar que para la mayoría de las onomatopeyas españolas existían equivalentes croatas bastantes conocidos, y para aquellas que no eran tan comunes, se inventaron nuevas onomatopeyas según el sonido que se suponía que imitase (por ejemplo, se tradujo esp. *plis plas* como *tris tras* en croata para imitar los sonidos que se pueden producir en una pelea).

descripción del sonido	sonido en español	sonido en croata
golpe dado con una porra	clonc	drš
maquina al ejecutar	rrrrrrr	frrr
golpe fuerte y de repente	plop	puf
chapoteo; caída en el agua	chap; chop	Pljas pljus; buć
caer en el suelo	plaf; cloc; catacroc	bum; tras; pras; trš
golpe con martillo	cris	tuc
trompeta	tarariii, tararaaa	tarara-taraaa
cortar con tijeras	raaas	cap
choque fuerte	plaf	bum; bam; drš
burbujas del agua	glu glu	glglgl
ruido de un objeto metálico	clanc	kling
campana	nang-nang	ding-dong

portazo fuerte	plaf	drš
crujido de hojas	raaas	ššššš
rotura de un objeto	croc	krc
soplar	fffff	huuuuu
beber	blub glub	gl gl
pelea	plis plas	tris tras
bofetada	plas	pljas
disparar con un rifle	tatatata	trtrtrtr
objeto lanzado al aire y acercándose muy rápido hacia algo o alguien	ziuuu	fjuuu

En cuanto a los sonidos humanos inarticulados, también se podían encontrar equivalentes croatas frecuentemente usados y la siguiente lista muestra algunos de ellos:

ayyy	auuuč
bah	pih
pse	hmm
ñam	mljac; njami; njam; šnjof
oh	oh; uh; ah; o-o

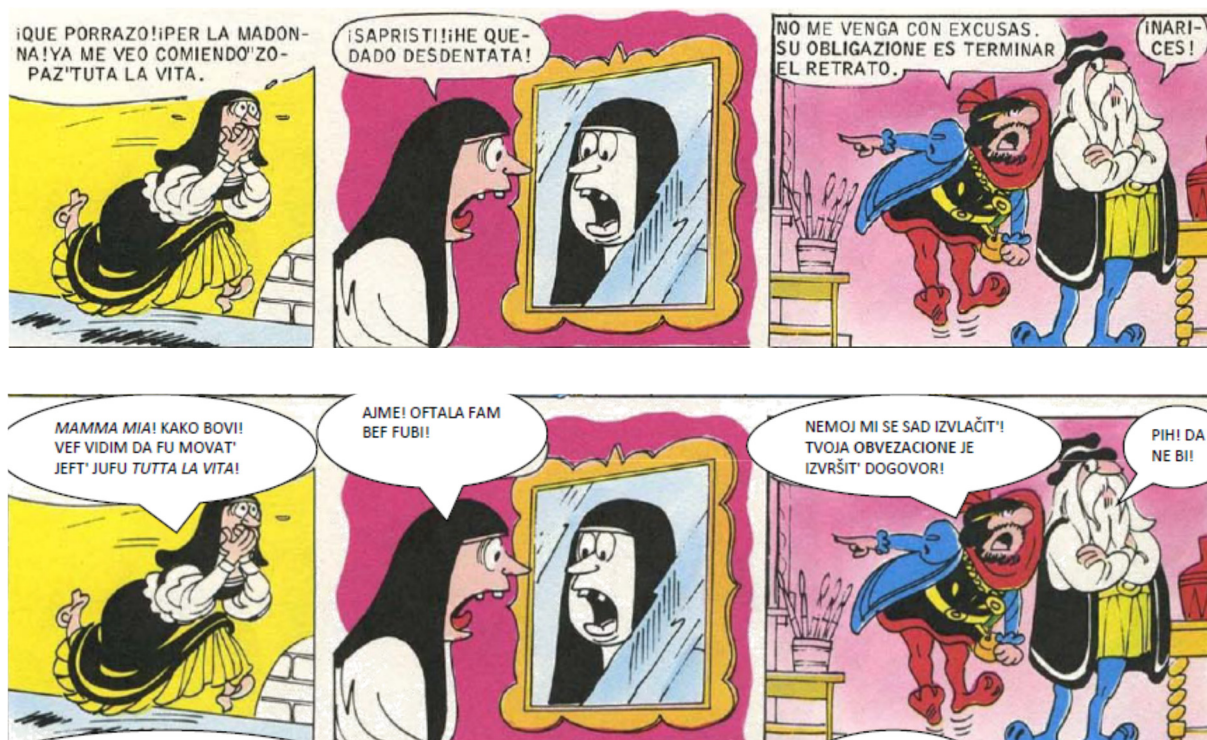
Finalmente, en el texto también aparecieron algunos sonidos articulados por varios animales, como los de oveja, vaca, gato, perro, gallo y pato. No obstante, no presentaban mayores problemas en la traducción, porque, como dice Carmen Valero Garcés (2000), para la mayoría de los sonidos articulados por los animales, ya existen onomatopeyas bastante populares en muchas lenguas. Por lo tanto, los siguientes ejemplos del texto elegido muestran algunas diferencias entre los sonidos que emiten los animales en español y croata:

miau	mjau
guau	vau
beee	meee
coooc	kokokoda
cua cua	kva kva

3.5. Otras situaciones en cuestión

Hasta ahora, se han explicado los problemas concretos que se encontraron en la traducción del *Zipi y Zape: El tonel del tiempo* para los que, al mismo tiempo, se puede decir que son los problemas más característicos en la traducción de un cómic – la intertextualidad y las referencias culturales, juego de palabras y la traducción de los sonidos. También, como se ha tratado de demostrar, la creatividad y la imaginación son de suma importancia en la traducción de los cómics, y precisamente por eso el resto de los problemas que serán tratados en los siguientes párrafos tienen que ver con los intentos de “despertar” la creatividad aún más en la traducción.

Figura 10: Ejemplo de traducir la influencia del italiano en otro idioma



La figura 10 representa una situación del episodio *Tonel del tiempo* en la que Zipi y Zape hicieron un viaje al renacimiento, en los tiempos de Leonardo da Vinci. Llegaron justo en el momento cuando estaba creando su obra pictórica más famosa, la *Mona Lisa* o la

Gioconda. En el fragmento del cómic presentado arriba, Lisa Gherardini (llamada también Mona Lisa) se quedó sin dientes después de sufrir un porrazo fuerte. Sin embargo, tal y como se puede ver, en este cómic, hablaba un español roto, con mucha influencia de italiano para provocar un efecto humorístico. Algunas expresiones italianas usadas son: *per la madonna* y *tutta la vita*, igual que el participio del verbo semi-italiano *desdentata*. Puesto que español e italiano son idiomas bastante parecidas, tiene sentido confundir los participios, ya que en español terminan (si se trata de los verbos regulares), en -do/da en singular y -dos/das en plural, y en italiano en vez de la D se usa la T (*desdentata* en vez de *desdentada*). Por lo tanto, el mismo efecto gracioso con el participio en croata no funcionaría porque los sistemas verbales de croata e italiano no son tan parecidos. Por eso, simplemente se omitió la confusión de participios y se tradujo normalmente al croata estándar.

Aunque la exclamación *per la madonna* también aludía al italiano, la exclamación *mamma mia* es generalmente tan conocida entre los croatas que incluso de vez en cuando se usa en el habla coloquial para el mismo propósito de expresar sorpresa (si suponemos que el público deseado son los niños croatas o personas que no hablan italiano). Por lo tanto, ya que era necesario que se notara la influencia obvia del italiano en la habla, se decidió a usar la exclamación italiana más popular en Croacia en vez de *per la madonna*, y es *mamma mia*.

Por otro lado, la parte de la frase *tutta la vita* se mantuvo en el texto meta, lo que también se hizo con la palabra influenciada por italiano “obligazione” (en vez de “obligación”). En otras palabras, la palabra croata *obveza* (‘obligación’) se convirtió en *obvezacione*, que con el prefijo -*cione* igual en croata suena italiana. Igualmente, el sintagma *tutta la vita* también alude mucho al italiano en la cultura croata y por eso también se mantuvo tal como está en la traducción. Sin embargo, se escribió con letras cursivas, igual que la exclamación *mamma mia*, para que llamar la atención del lector.

Finalmente, la exclamación *sapristi* usado en la segunda viñeta, viene del francés y en español normalmente se la suele relacionar con los tebeos (<http://romera.blogspot.com/2008/08/sapristi.html?m=1>). Sin embargo, como en croata esta palabra no existe y probablemente no quedaría claro porqué se usa, se tradujo normalmente con la exclamación popular en croata, usada para expresar sorpresa (*ajme*).

Asimismo, algunas características del italiano también se usaron en otras partes del capítulo, como muestra el siguiente ejemplo:

Figura 11: Ejemplo de traducir la influencia del italiano en otro idioma



La palabra *bambino* ('chico', 'muchacho') se mantuvo en la traducción croata porque es una palabra típicamente italiana. El sintagma italiano "la mia barba" ('mi barba') se convirtió en un juego de palabras entre croata e italiano, basado en unamezcla de la palabra croata *brada* ('barba') y el predijo *-inja* que suena italiano en croata, creando un neologismo, *bradinja*. Igualmente, en vez de decir *moja* ('mi'), se mantuvo el adjetivo posesivo italiano *mia*, y por consiguiente, la traducción completa de este sintagma italiano fue: *mia bradinja*.

Por otro lado, el participio italiano "liberato" (en vez de esp. *liberado*) usado en el último bocadillo, se tradujo normalmente al croata estándar por las razones arriba explicadas. Sin embargo, para mantener la influencia del italiano en el habla de este personaje, se usó otra vez la exclamación *mamma mia*.

Figura 12: Ejemplo de traducir la influencia del francés en otro idioma





El idioma francés requiere un sujeto explícito, mientras que español es una lengua de sujeto nulo, en la que éste se puede expresar gracias a la morfología del verbo. Precisamente basado en esta diferencia mayor entre español y francés, se ha creado la confusión general entre dos idiomas en la figura 12 (“yo tengo del reuma”, “yo no puedo estirarlo”). Asimismo, croata también es una lengua de sujeto nulo, así que igual se hizo en el texto meta – el pronombre personal croata *ja* (‘yo’) se añadía antes del verbo, aunque, igual que en español, no es necesario. Aún más, puesto que el croata pertenece a los idiomas que tienen casos morfológicamente expresados, se confundieron los casos en el texto croata, como también los números y géneros gramaticales, para hacer un poco más evidente la sensación de hablar con un extranjero que habla un croata roto.

Por otro lado, se mantuvo la palabra francesa *Monsieur*, como también la exclamación *u la la* en el texto meta, porque se relacionan generalmente con francés y como tales, funcionan bien para el propósito de introducir los elementos de la lengua francesa en este capítulo.

Finalmente, aunque traducir los poemas y obtener la rima no es precisamente una de las características que se suele relacionar con los comics, en el episodio *El tonel del tiempo* apareció un poema inventado por el emperador *Nerón*, que causó algunas complicaciones en la traducción. De hecho, aparte del sentido del ritmo y de la rima que son necesarios en la traducción de poesía, otra cosa que se tenía que transmitir es la ironía y el sarcasmo, unas figuras retóricas frecuentemente usadas en los cómics. Por lo tanto, en la siguiente tabla se puede ver un tal ejemplo del capítulo V:

texto original en español	texto meta en croata
¡Qué alegría ciudadanos! El frío en Roma se acabó podréis calentaros sin miedo que os lo permito yo. Este invento formidable de urbana calefacción vuestro Nerón os lo ofrece	Raduj se, svijete! U Rimu više hladno bit' neće. Grijte se do mile volje za vas samo najbolje. Nov sustav gradskog grijanja na dar velikodušno vam nudi vaš domišljati car!

con plena satisfacción.	
-------------------------	--

En este capítulo, Zipi y Zape hicieron un viaje a Roma, a los tiempos del emperador Nerón. Efectivamente, en este poema inventado por el personaje de *Nerón* en la historieta, se pueden sentir los elementos de ironía porque Nerón, como un personaje histórico, se conoce por el hecho de que quemó Roma y de que, mientras que Roma estaba ardiendo, él estaba disfrutando, tocando su lira. Lo irónico de esta situación es que cuando *Nerón* vio al incendio que en realidad causaron los hermanos *Zipi* y *Zape* por descuidados, lo utilizó para triunfar entre los ciudadanos, lo que se puede ver al leer el poema de arriba. Igualmente, era necesario transmitir que *Nerón* se alaba a sí mismo, mostrando su carácter duro y su presunción. Por lo tanto, el problema en la traducción fue transmitir la ironía de Nerón, pero acompañada al mismo tiempo con la rima y un ritmo poético.

3. LA TRADUCCIÓN – JOSÉ ESCÓBAR SALIENTE: *FRKI & ZBRKI* (*VREMENSKI TUNEL*)

El episodio *Zipi y Zape: El tonel del tiempo* fue creado por el conocido español José Escobar Saliente, publicado por primera vez por la editorial Bruguera en 1971 en once series, representando cada una un capítulo (https://wikipedia.org/wiki/Zipi_y_Zape). La palabra *tonel* es un juego de palabras, ya que los gemelos Zipi y Zape crean un “tonel del tiempo” usando un *tonel* (barril de madera) para viajar a diferentes épocas pasadas: la prehistoria, el Egipto antiguo, la antigua Troya, la Roma antigua en los tiempos de Nerón, la edad media, el renacimiento, el reino de Luis XIII, los tiempos de los hermanos Montgolfier, el momento en que nacieron y, finalmente, el futuro. Contiene 44 páginas y 11 capítulos, cada uno representa el viaje a una época pasada. El episodio completo, con todos los 11 capítulos, fue elegido como parte práctica del presente Trabajo de Fin de Máster y las siguientes páginas contienen su traducción al croata.

1. poglavlje

VREMENSKI TUNEL

Por ESCOBAR.

ZAŠTO STALNO
ČITAŠ ISTI ČASOPIS,
FRKI?

ZATO ŠTO VOLIM
STRIPOVE O
TROGLODITU.

DA SAM BAREM ŽIVIO U TO DOBA! ZAMISLI...
ŽIVIŠ NA OTVORENOM, ZRAK NIJE ZAGAĐEN,
NEMA ŠKOLE, NEMA ZADAĆE...

DA,
PREDOBRO!

„UJUTRO SE USTANEM I IDEM U LOV SA
SVOJOM PALICOM...”

ŽELIŠ OVU
ARTIČOKU, HA,
MACANE? AJDE, IDI
PO NJU!

TRŠ!
TRŠ!

EVO TI TVOJA
ARTIČOKA!

DRŠ!

MAMA, TATA, BRACO...
DANAS ZA DORUČAK
IMAMO
„ARTIČOKODOKUSA”!

BRAVO, SINE! ZA NAGRADU UZMI
OVOG „BICIKAMENKA”

AJME,
KOL’KO
HRANE!

A JA BI SE VRATIO U DOBA TRI
MUŠKETIRA! BILO JE TO DOBA JUNAČKIH
POTHVATA!

„OBUČEM SVOJ PLAŠT I MAČ I
IZAĐEM NA ULICU BRANIT’
UDOVICE, SIROČAD I STARCE. A AKO
STIGNEM, BORIO BI’ SE I PROTIV
NEPRAVDE!”

O, NE! RUGAJU SE
ONOJ PLEMKINJI!

PRESTANITE!
KAKO VAS NIJE
SRAM!

HA, HA!
ČELAVICE!

PAŽLJIVO
S MOJOM
PERIKOM!

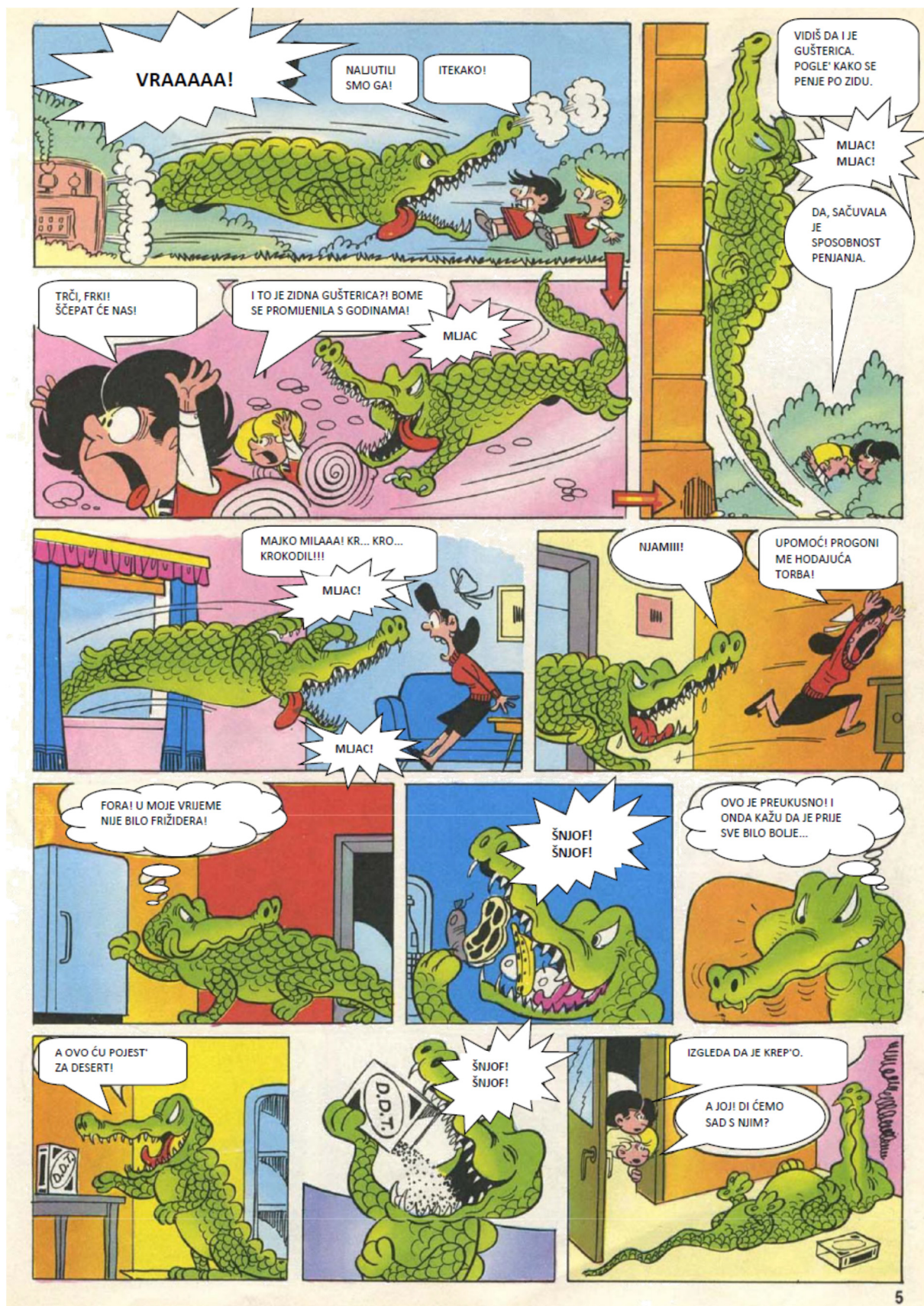
VITEZ ZBRKI SPASIT’ ĆE VAS I VAŠU KAPU OD OVIH
BESRAMNIKA!

BRAVO, SINE! ZA
NAGRADU UZMI OVU
DVOKOLICU!

HURA ZA
NEPOBJEDIVOG
HEROJA!

ZBRKI UVIJEK
POBJEĐUJE!

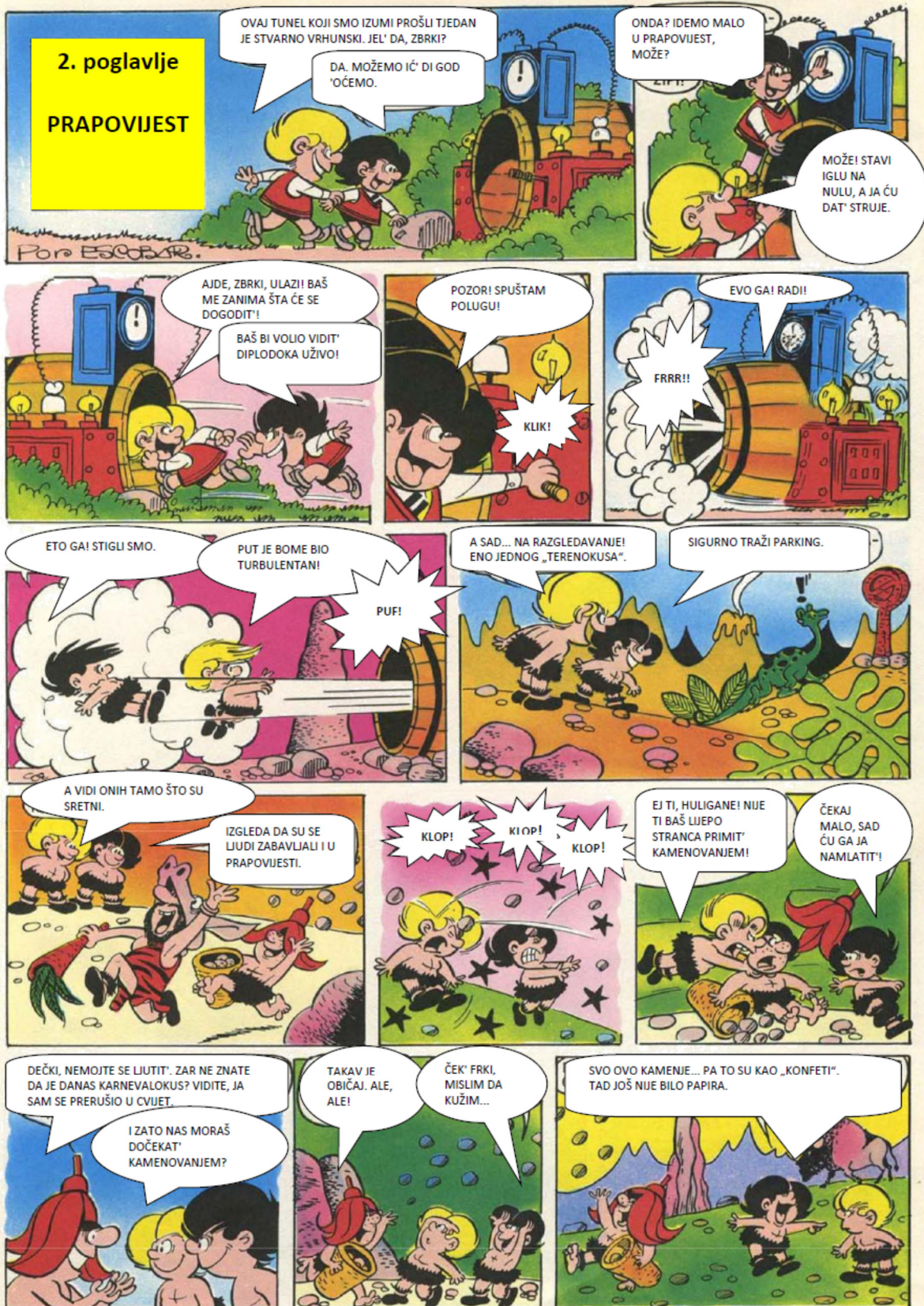




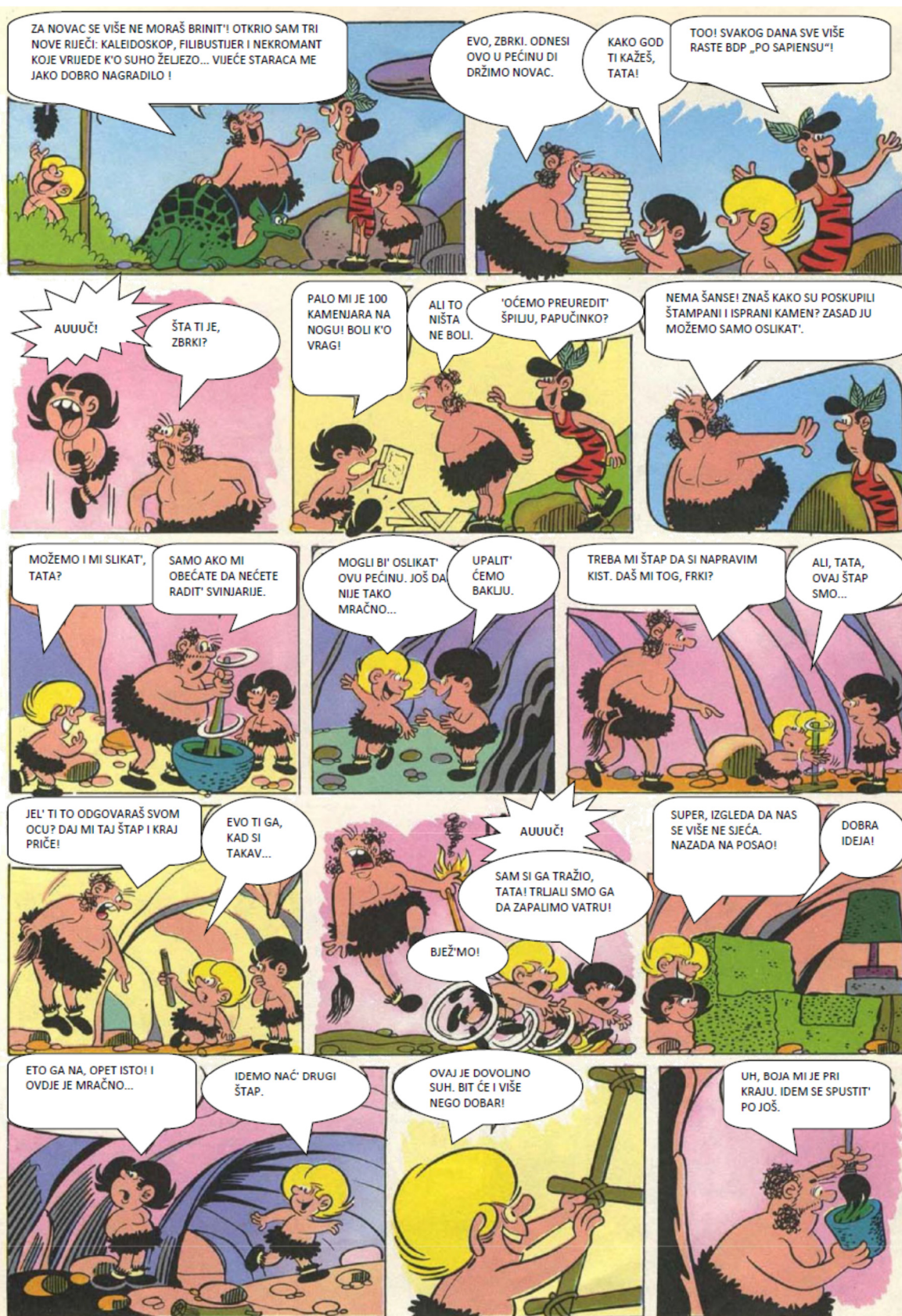


2. poglavlje

PRAPOVIJEST









**DOBA
FARAONA**

E PA ONDA POŽURI JER
DANAS IDEMO U
EGIPAT!

OVAJ TUNEL JE
BRŽI I OD
MLAŽNJAKA!

DA, BAŠ,
MAMA. ŠTA TO
TATA RADI?
IDE PEČAT'?

ČOVJEČE, NI
SFINGA NIJE
TAKO
TAJANSTVEN
K'O TATA!

DA VIDIMO...MREŽA,
ŠTAP, VREĆA, SRDELA...
JEL' ON TO IDE U LOV IL'
U RIBOLOV?

NAJBOLJE DA GA
SLIJEDIMO. TAKO
ĆEMO SE RIJEŠIT'
SUMNJI.

ENO GA! MALO SE
ČUDNO PONAŠA,
JEL' DA?

IMAM TE,
MACO!

ZNAO SAM DA
TATA UZGAJA
LISICE, AL' NE I
DA LOVI MAČKE!

SPOMINJ'O JE
NEKU SIROVINU.
IDEMO MU
POMOĆ! ENO
TAMO DVIJE
MAČKE!

PA...

JEDNA!

MJA

I DRUGA!

TATA, TVOJI DRAGI SINOVI SU
TI UHVATILI JOŠ 2 MAČKE PA
MOŽEŠ I NJH STAVIT' U VREĆU!

MOLIM?! PA TI LOVIŠ MAČKE! NE ZNAŠ
DA SU MAČKE OVDJE SVETE!

DRŽ'TE IH I ODVEDITE KRALJI
NEKA IM ONA SUDI!

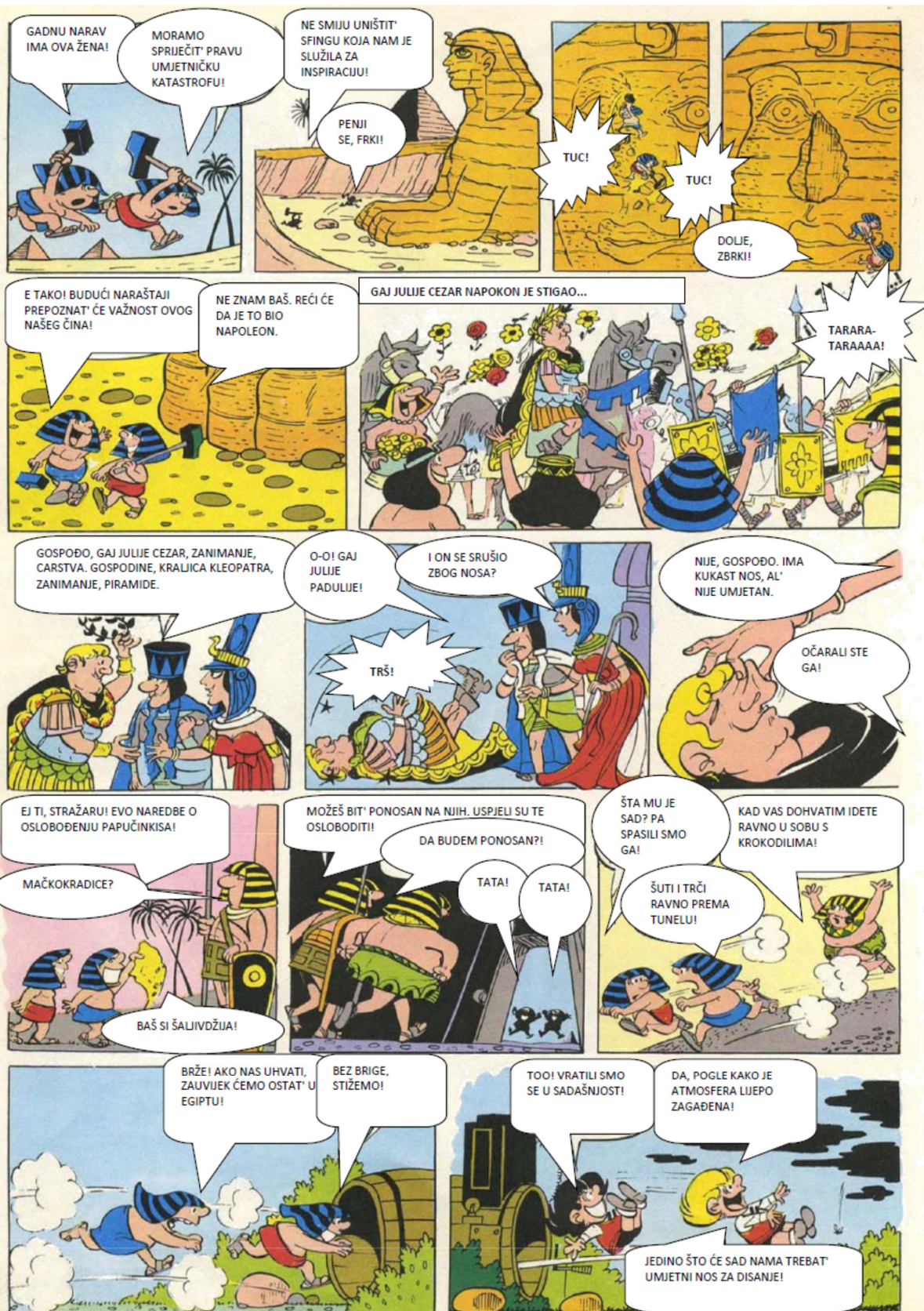
OPROSTITE, MOLIM VAS! JA SAM
LOVIO DIVLJE MAČKE, MOJI SINOV
NISU ZNALI...SAMO SU MI HTJELI
POMOĆ! PA SU SE ZABUNILI...

**MAČKOKRADICA! OVO ĆE TE
SKUPO STAJATI!**

AL' KAKO DA VAM PLATIM AKO NE PRODAM
LISICE? A NE MOGU IH PRODAT AKO IH
PRVO NE UZGOJIM! A NE MOGU IH
UZGOJIT' BEZ MAČJE KOŽE! A ODAKLE MI
KOŽA BEZ MAČKE?!







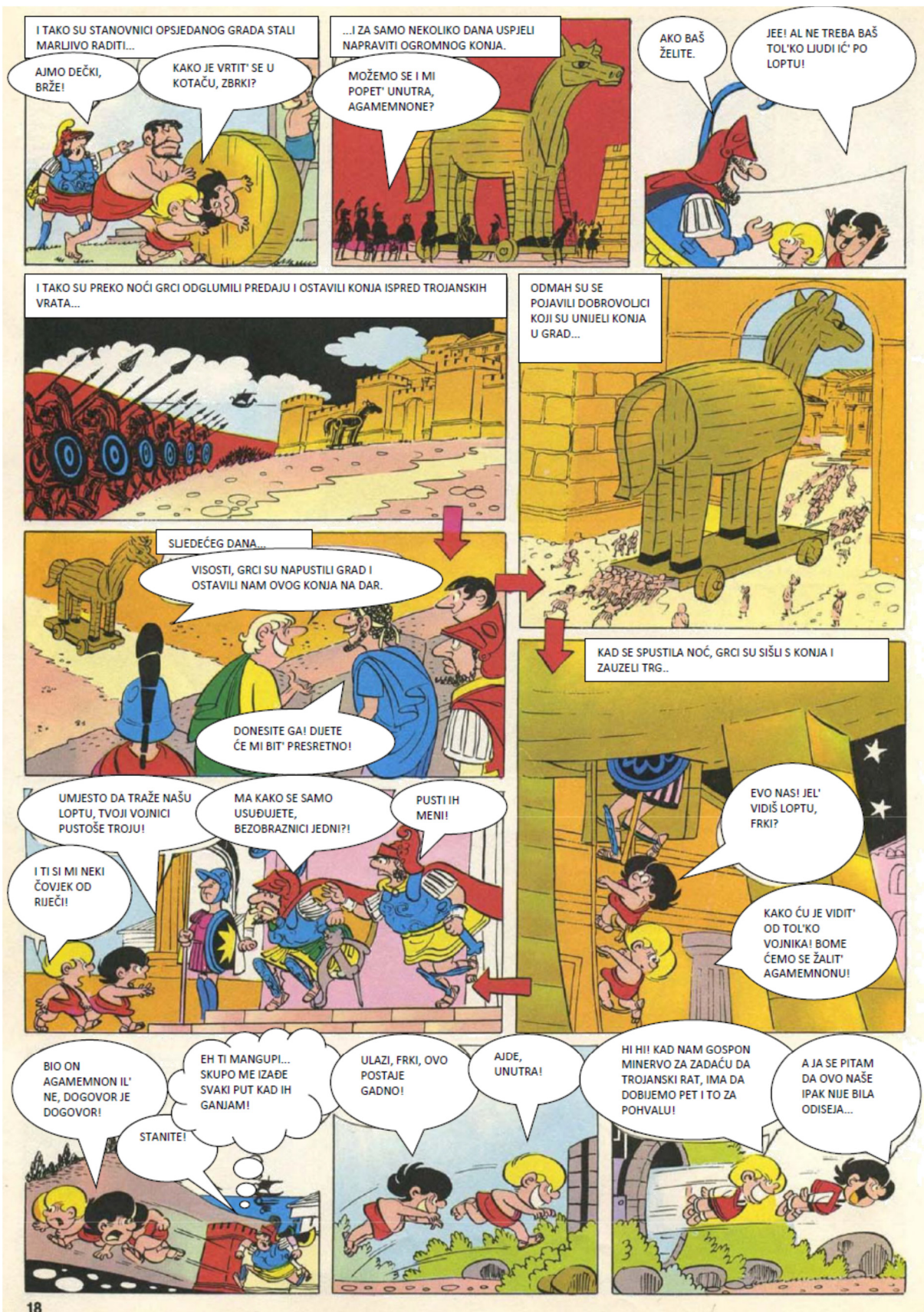
4. poglavlje

PRED VRATIMA TROJE









5. poglavlje

NERONOVO DOBA







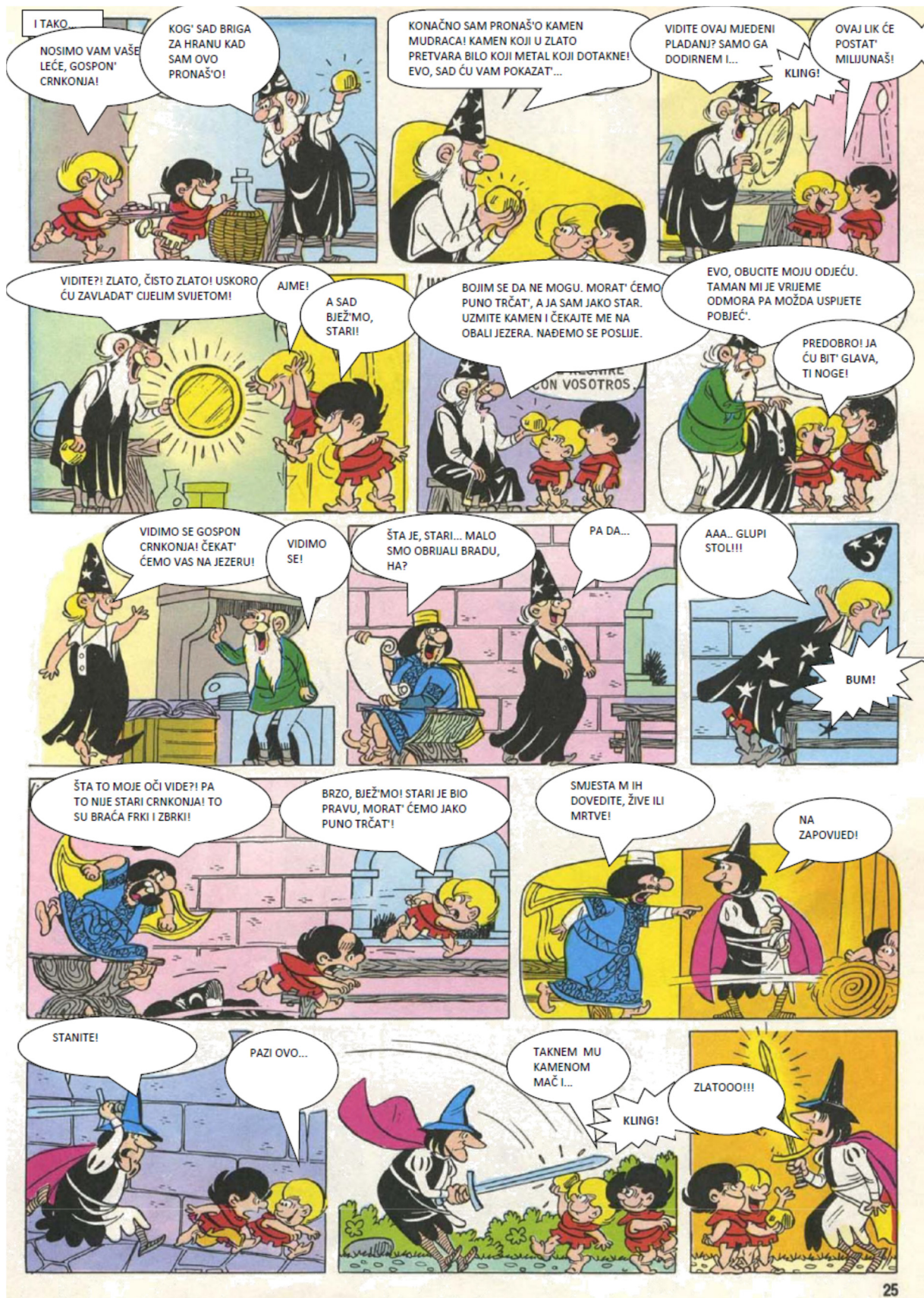


6. poglavlje

DOBA MAGIJE









7. poglavlje RENESANSA

Por ESCOBAR.

VEĆ SI POKRENIO
VREMENSKI TUNEL?

DA... AJDE, POŽURI
DA NAS NE BI
SKUŽILI!

U MEĐUVREMENU, DOK SU FRKI I ZBRKI PUTOVALI U PROŠLOST...

ŽELIM DA NACRTATE
POTRET MOJE LUEPE
ŽENE.

DA, STVARNO JE
LUEPA, GOSPODINE.
DA VIDIM...
NASMUEŠITE SE!

IMATE PREDIVAN
OSMUEH! K'O IZ
REKLAME ZA ČETKICU!

ZATO GA I ŽELIM
OVJEKOVJEČIT'...

BIT ĆE TO NAJLJEPŠI OSMUEH
U POVJESTI UMJETNOSTI!

JEDINO ŠTO SE NEKAD
POŠTAR ZABUNI PA JOJ
SLUČAJNO UBACI PISMO U
USTA...

IZNENADA SU U RENESANSU UPALA BRAĆA FRKI I
ZBRKI...

PUF!

ODAKLE SAD OVO
DVOJE?!

ULETILI SU
K'O PTICE!

PRAS!

FIJU!

MAMMA MIA! KAKO BOVI!
VEĆ VIDIM DA FU MOVAT'
JEFT' JUFU TUTTA LA VITA!

AJME! OFTALA FAM
BEF FUBI!

NEMOJ MI SE SAD IZVLAČIT'
TVOJA OBVEZACIONE JE
IZVRŠIT' DOGOVOR!

PIHI! DA
NE BI!

NE BUDITE TVRDOGLAVI! NASLIKAJTE
JU SA ZATVORENIM USTIMA I U MIRU
STE!

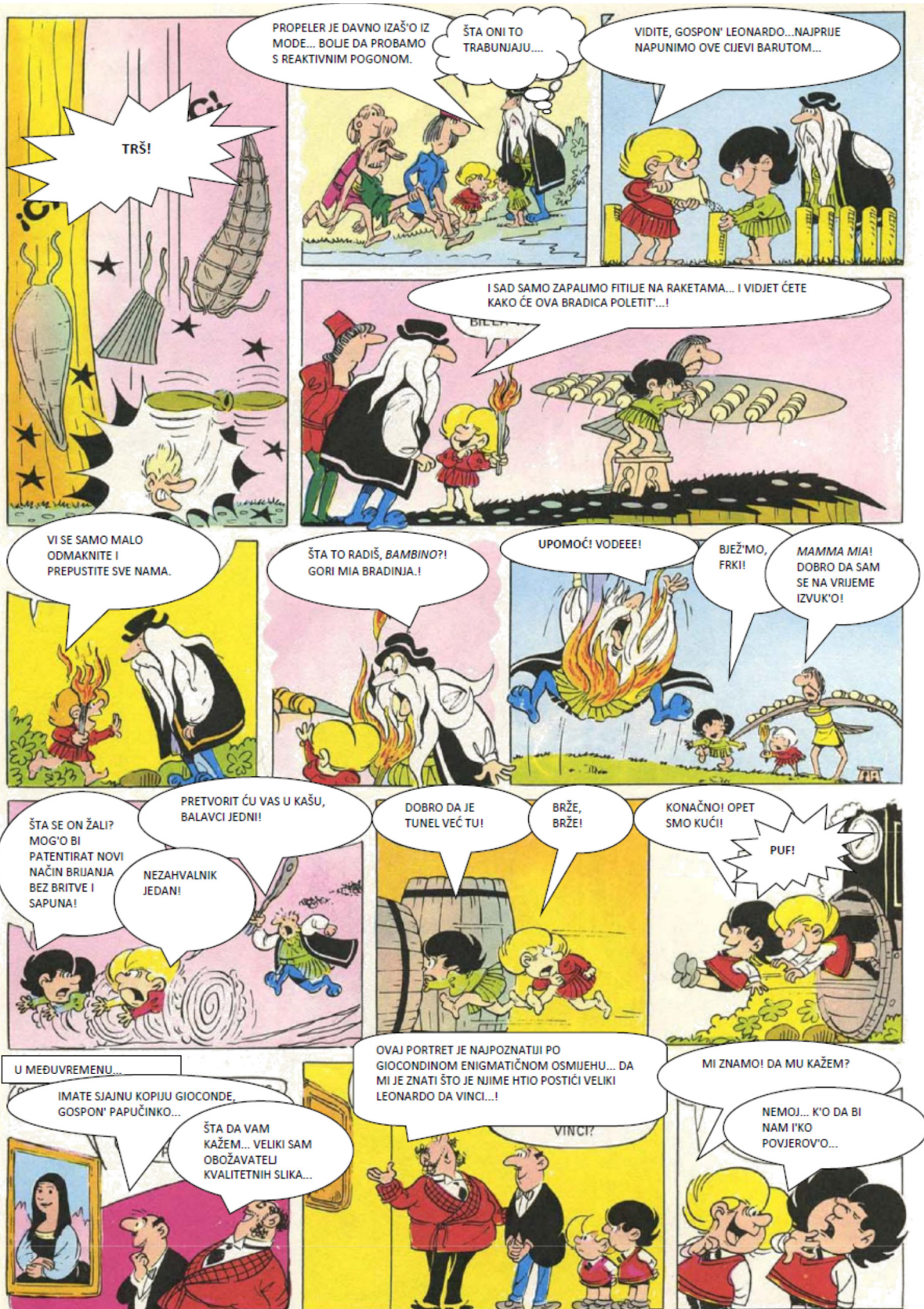
ŽELIM POPUST ZBOG
TROŠKOVA ZUBARA!

HMM... NIJE LOŠE!
AL' SUMNJAM DA ĆE
VAM OVAJ PORTRET
DONJET' SLAVU...

A NE NEĆE!
ZAVRŠIT' ĆE U
LOUVREU!

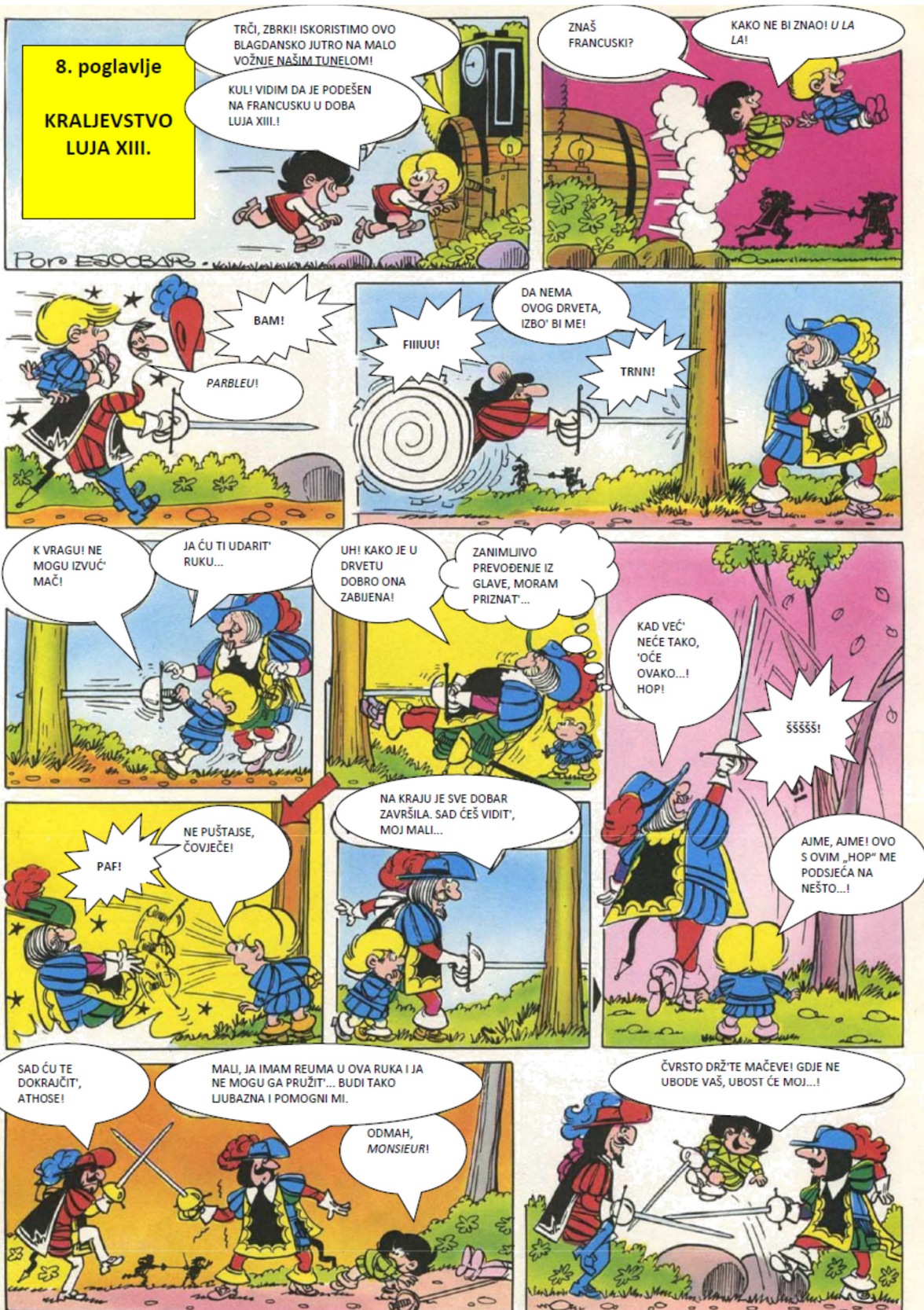






8. poglavlje

KRALJEVSTVO
LUJA XIII.







9. poglavlje

IZUM BALONA



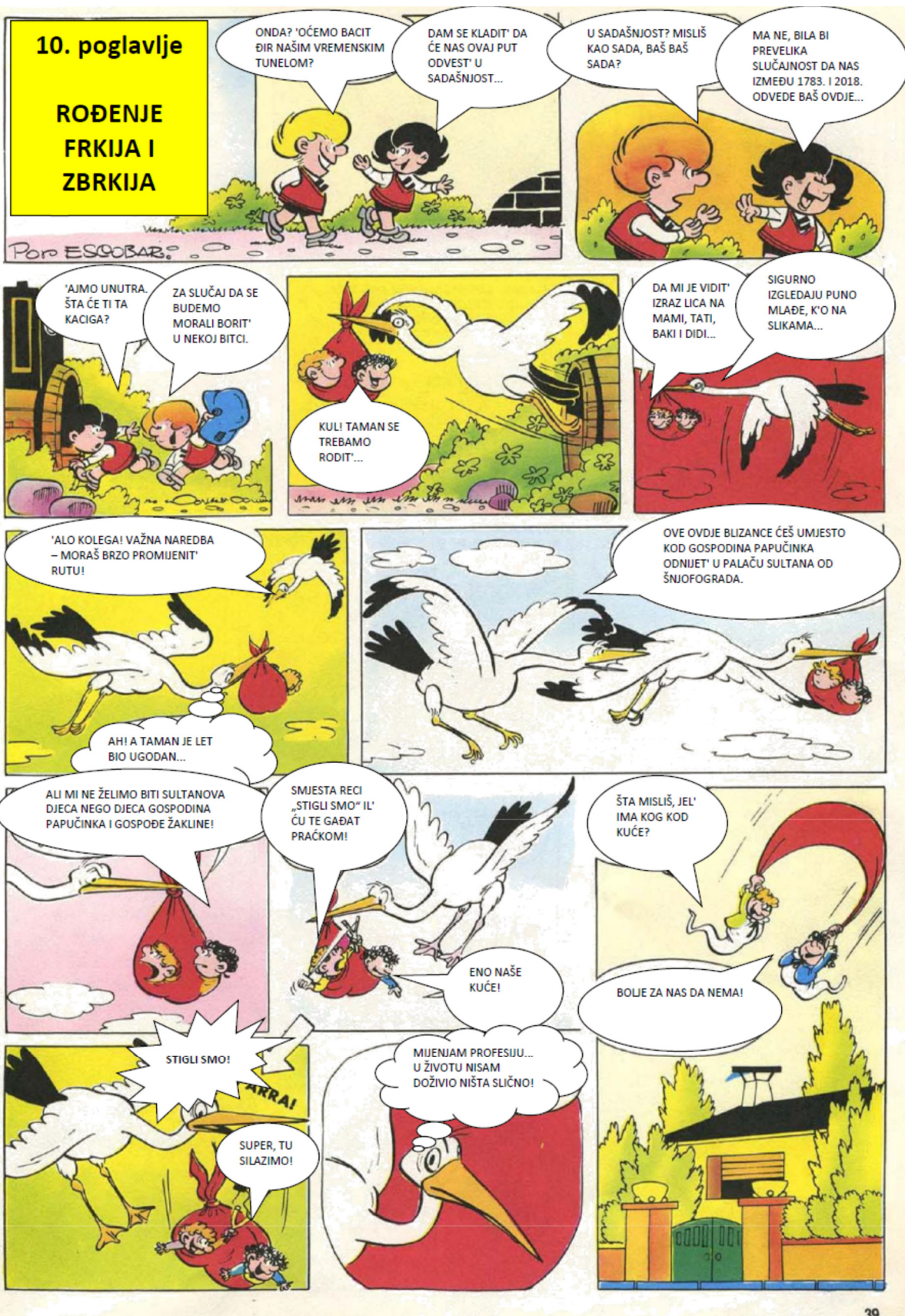




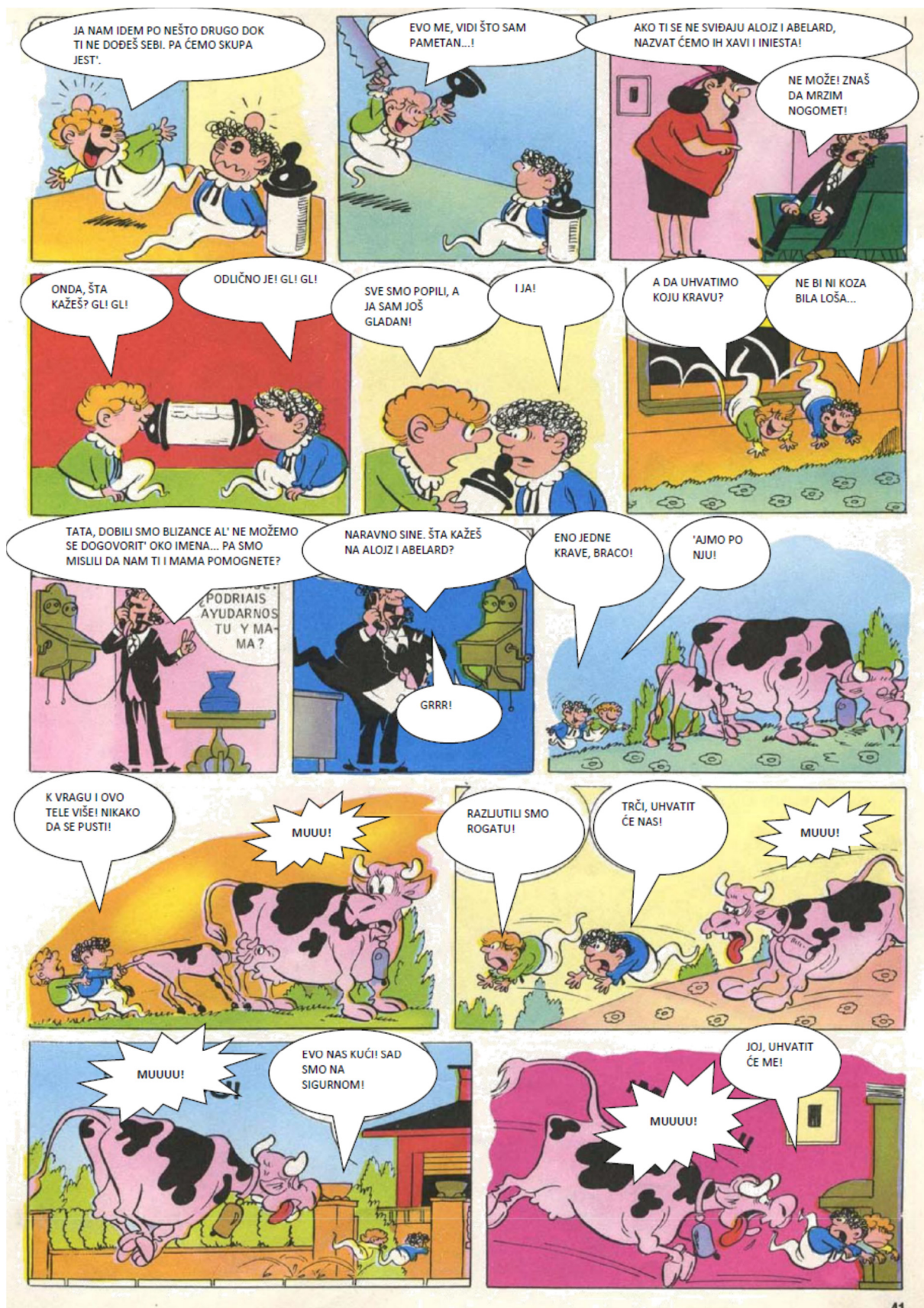


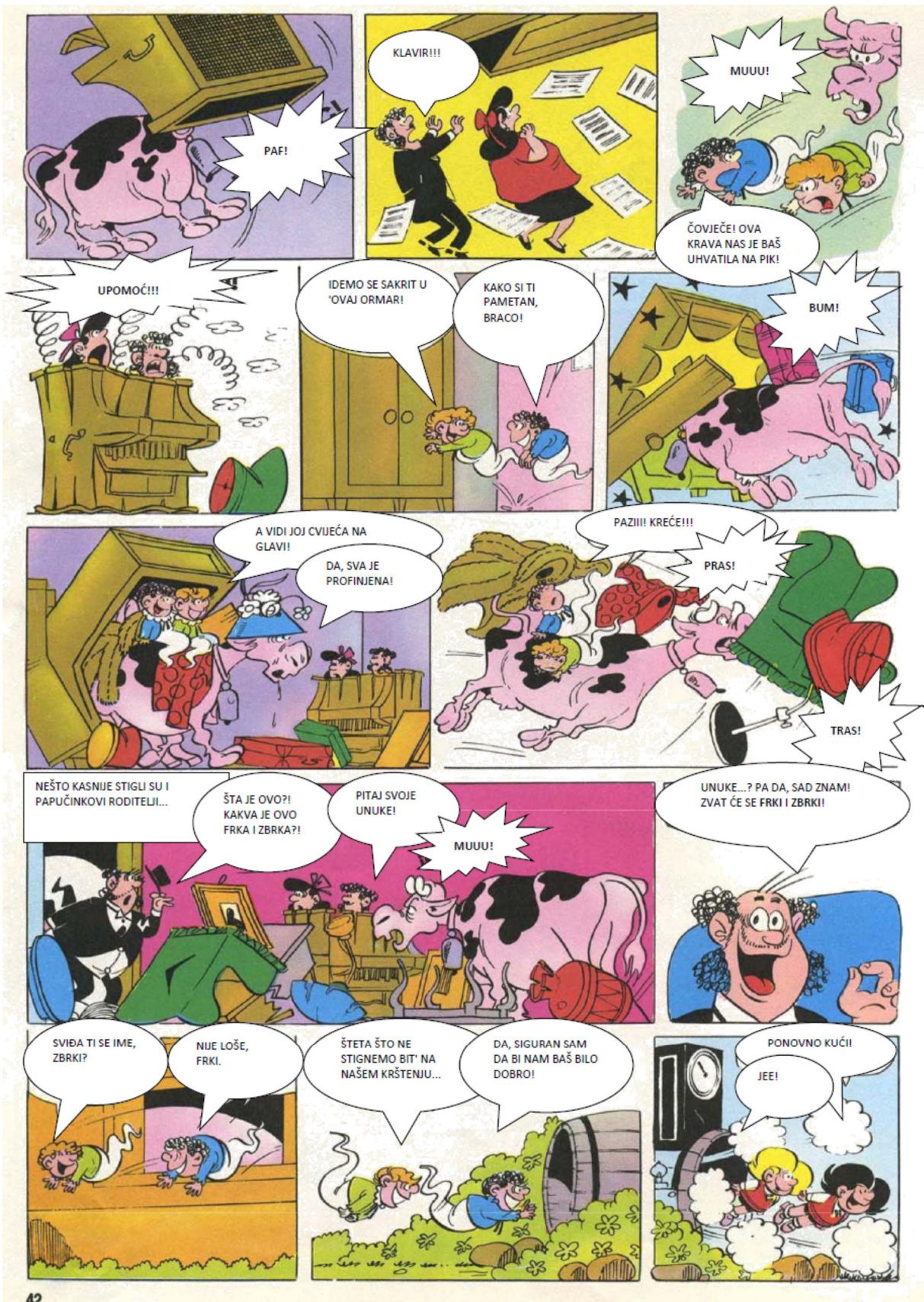
10. poglavlje

ROĐENJE FRKIJA I ZBRKIJA









11. poglavlje

PUTOVANJE U BUDUĆNOST







4. CONCLUSIÓN

A lo largo del presente Trabajo Fin de Máster se ha presentado el marco teórico de las características generales del cómic, igual que la teoría sobre su traducción y lo complicado que puede resultar. También, los conocimientos teóricos sobre cómo se deben traducir los cómics fueron aplicados en la parte práctica del trabajo, es decir, en la traducción y el análisis del episodio *Zipi y Zape: El tonel del tiempo*.

En primer lugar, uno debe encontrar las soluciones innovadoras para transmitir los juegos de palabras en la lengua meta, que se pueden usar en el mismo contexto en el que los había utilizado el autor de la original o en otras partes del texto donde no fueron utilizados, siempre que no afectan el contenido general de la historieta. Igualmente, el traductor tiene que tener “oído” para “escuchar” las onomatopeyas y encontrar su traducción adecuada, a no ser que haya onomatopeyas ya establecidas para este tipo de sonido en la lengua meta. Además, uno debe tener en cuenta de que el lenguaje en el cómic se caracteriza por ser bastante coloquial, y por lo tanto, los traductores tienen que dejar de lado lo estándar y producir un vocabulario, unas exclamaciones y una sintaxis conversacional y coloquial. Finalmente, las decisiones sobre si se deben adaptar los nombres propios o las referencias culturales en el texto meta, también pueden causar ciertas dudas para los traductores que tienen que decirlo según el conocimiento cultural de ambas culturas y, efectivamente, según las características y las necesidades del público meta.

Por todo ello, este trabajo puede servir como una prueba más de que traducir cualquier tipo de texto audiovisual no es un trabajo sencillo, puesto que en la traducción, junto con los problemas lingüísticos, uno se enfrenta también con las restricciones técnicas. Sin embargo, este trabajo se ha centrado en las peculiaridades de la traducción del cómic y ha mostrado que la creatividad e imaginación son de suma importancia en la traducción, ya que el humor, la ironía, el sarcasmo y la sátira son los elementos más típicos de este género.

5. BIBLIOGRAFÍA

- Brandimonte, G. (2012) “La traducción de cómics: algunas reflexiones sobre el contenido lingüístico y no lingüístico en el proceso traductor”. En: Cassol, A.; Guarino, A.; Mapelli, G.; Matte Bon, F.; Taravacci, P. (eds.) *Metalinguaggi e metatesti. Lingua, letteratura e traduzione*. Roma: AISPI Edizioni, pp. 151-168.
- Chaume Valera, F. (1997) “La traducción audiovisual: Estado de la cuestión”. En: Martín-Gaitero, R.; Vega Cernuda, M. A. (eds.) *La palabra vertida: investigaciones en torno a la traducción: actas de los VI Encuentros Complutenses en torno a la Traducción*. Madrid: Ediciones del Orto, pp. 393-206.
- Chaves García, M. J. (1996) “La traducción del texto audiovisual”. En: Alonso, E.; Bruña, M.; Muñoz, M. (eds.) *La lingüística francesa: gramática, historia, epistemología*. Sevilla: Grupo Andaluz de pragmática, pp. 123-130.
- Correa J. et al. (2010) *El cómic, invitado a la biblioteca pública*. Bogotá: CERLALC.
- Cuñaro L.; Finol, J. E. (2013) “Semiótica del cómic: Códigos y convenciones”. *UNED: Revista Signa*, (22), pp. 267-290.
- Escobar Saliente, J. (2004) *Lo mejor de Zipi y Zape*. Barcelona, Bogotá, Buenos Aires, Caracas, Madrid, México D. F., Montevideo, Quito, Santiago de Chile: Ediciones B.
- Guzmán López, M. (2011) “El cómic como recurso didáctico”. *Pedagogía magna*, (10), pp. 122-131.
- Martín, A. (2008). “Entender el cómic: el arte invisible”. *Revista de Estudios Sociales*, (30), pp. 114-123.
- Orrego Carmona, D. (2013) “Avance de la traducción audiovisual: desde los inicios hasta la era digital”. *Mutatis Mutandis: Revista Latinoamericana de Traducción*, 6 (2), pp. 297-320.
- Ortega González, S. (2014) “Estética del cómic”. *Factótum: Revista de filosofía*, (11), pp. 1-30.
- Taran, T. (2014) “Problems in the Translation of Comics and Cartoons”. En: Sedlețchi Iurie et al. (eds.) *Analele Științifice ale universității din moldova*. Chișinău: Universitatea de Studii Europene din Moldova, pp. 90-100.
- Valero Garcés, C. (2000) “La traducción del cómic: retos, estrategias y resultados”. *TRANS: Revista de Traductología*, (4), pp. 75-88.

- Van Coillie, J. "Character Names in Translation: A Functional Approach". En: Van Coillie J.; Verschueren, W. (eds.) *Children's Literature in Translation: Challenges and Strategies*. Londres y Nueva York: Routledge, pp. 123-139.
- Villena Álvarez, I. (1997) "Peculiaridades de traducción subordinada de cómic". En: Martín-Gaitero, R.; Vega Cernuda, M. A. (eds.) *Lengua y cultura:: Estudios en torno a la traducción: Volumen II ed. de las Actas de los VII Encuentros Complutenses en torno a la traducción*. Madrid: Universidad Complutense, Instituto Universitario de Lenguas Modernas y Traductores, pp. 509-514.

Páginas Web

- "El tonel del tiempo", <https://wikipedia.org/wiki/Zipi_y_Zape>, consultado en el 17 de junio 2018
- "La familia cebolleta", <<http://humoristan.org/es/series/la-familia-cebolleta>>, consultado en el 17 de junio de 2018
- Castillo Cañellas, D. (1996), "El discurso de los tebeos y su traducción", <<http://www.tebeosfera.com/Documento/Articulo/Academico/01/tebeostraducccion.pdf>>, consultado en el 17 de junio 2018
- "Las palabras de la tribu", <<http://romera.blogspot.com/2008/08/sapristi.html?m=1>>, consultado en el 17 de junio 2018

Fuentes lexicográficas

- "auriga". En: *Diccionario de la Lengua Española*, 23.^a ed. Madrid: Real Academia Española.
- "dar golpe, o el golpe". En: *Diccionario de la Lengua Española*, 23.^a ed. Madrid: Real Academia Española.
- "golpe". En: *Diccionario de la Lengua Española*, 23.^a ed. Madrid: Real Academia Española.
- "viñeta". En: *Diccionario de la Lengua Española*, 23.^a ed. Madrid: Real Academia Española.
- "zipizape". En: *Diccionario de la Lengua Española*, 23.^a ed. Madrid: Real Academia Española.

ABSTRACT

Problems in Translating Comics – José Escobar Saliente: *Zipi y Zape* (El tonel del tiempo)

The present thesis deals with the overview of the most common issues encountered in the translation of comics. The first part of the thesis describes the most important characteristics of comics and provides a theoretical background for translating comics in general. Thus, it emphasizes a problem very frequently encountered in translating any audiovisual text and it is the limitation of space. Moreover, it also describes the issues peculiar to the translation of comics: translating onomatopoeia, cultural references, puns, proper names and colloquial language. The second part of the thesis brings the analysis of the translation of the episode *El tonel del tiempo* from the comic *Zipi y Zape*, written by José Escobar Saliente, and explains the mentioned issues on concrete examples. Finally, the third part of the thesis includes the full translation of the episode *El tonel del tiempo*.

Key words: audiovisual translation, comic, translating comics, José Escobar Saliente, *Zipi y Zape*, *El tonel del tiempo*

SAŽETAK

Problemi pri prevođenju stripa – José Escobar Saliente: *Zipi y Zape* (El tonel del tiempo)

Ovaj diplomski rad bavi se prikazom najčešćih problema koji se susreću prilikom prevođenja stripa. Prvi dio rada opisuje najvažnije karakteristike stripa te pruža teorijski okvir za njegovo prevođenje. Ističe se prostorna ograničenost kao vrlo česti problem na koji se nailazi prilikom prevođenja bilo kojeg audiovizualnog teksta. Također, opisuju se i specifični problemi vezani uz prevođenje stripa: prevođenje onomatopeja, kulturnih referenci, igre riječi, vlastitih imena te kolokvijalnog jezika. Drugi dio rada donosi analizu prijevoda epizode *El tonel del tiempo*, iz stripa *Zipi y Zape* autora Josea Escobara Saliente, te pojašnjava spomenute probleme na konkretnim primjerima. Na kraju, treći dio rada uključuje kompletan prijevod epizode *El tonel del tiempo*.

Ključne riječi: audiovizualno prevođenje, strip, prevođenje stripa, José Escobar Saliente, *Zipi y Zape*, *El tonel del tiempo*